

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2004 ISSUE.117
科学普及出版社

A3主唱全国选拔赛
MM特辑
谁将成为未来之星?

爱人同质
我有一个梦
游戏同质现象考
游戏同质定律
我是同质我光荣
告别同质的请举手
我们可以说"不"
无法承受的创意之"轻"

"命令与征服"发展史
WE7国际版 vs FIFA2004

大航海时代Online
刀剑Online话江湖
天堂II全职业深入解析

我的理想和3000元
游戏测试员

荣耀 名胜古迹揭秘
P54

跟我学吃"薄脆饼"
游戏手机N-Gage剖析

Logitech最新PS2/PC方向盘
风火转轮 GT FORCE Pro

零售价:8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183


敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活



内附50页攻略本

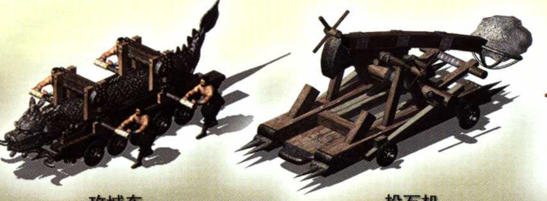


家用电脑与游戏
爱人同质·漫谈游戏同质化现象
ISSUE.117 2004.5


战争现已开启
时势制造英雄
神話
RYL


金山2004年全新巨制 大型原创中华武侠网络游戏
剑侠情缘 网络版
www.jxonline.net
之 兵临城下
中国网游史上前所未有的攻城革命
6元
全新3CD客户端
6元
全新DVD客户端
2元
升级版1CD
4月24日客户端全面首发,连邦及各大软件专卖店均有销售.5月1日攻城版本全面更新
KINGSOFT
金山软件股份公司
西山居







攻城车　投石机　擂鼓军士　扛旗士兵









襄阳、汴京、扬州、成都、凤翔、大理、临安

攻城革命三

帮派之争再度升温



十大帮派

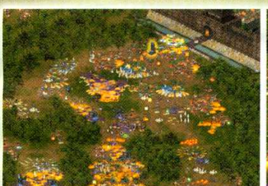


争霸无止尽



烽火连天





开始攻城



浴血奋战



石碑争夺

攻城革命五

七诸侯割据独享特权



坐收红利



征收税率



自定NPC物价

详细攻略请登录http://www.jxonline.net、http://jx.17173.com、http://games.sina.com.cn/z/jx 查看 闯江湖，结奇缘，立即进入剑侠情缘短信游戏，赢取剑网虚拟装备，还有**千元现金**，移动用户只需发jx到335529，联通用户则只要编辑短信jx到935529

《剑侠情缘网络版——兵临城下》在保持原有十大门派三大阵营等功能基础上，全新推出七大城市攻城战、太守擂台赛、黄金装备、超级BOSS、师徒系统、组队系统、婚姻系统等强悍功能。请登录到www.jxonline.net下载。

剑侠网络版官方网址:www.jxonline.net　合作伙伴: 全国销售总代理 电话:010-64421199-8285　欢迎到卓越网JOYO.COM订购



客户端

第一期
促销价格为**3**元



简装版



包含内容：
- 1CD客户端
- 1本游戏说明手册
- 1张用户回函卡
- 30点游戏点数

零售价
58元



豪华版

包含内容：
- 2CD（客户端、多媒体）
- 1本游戏说明手册
- 1张用户回函卡
- 3张限量版人物套卡共900点
- 1张抽奖卡

零售价
198元



典藏版

包含内容：
- 2CD（客户端、多媒体）
- 1本游戏说明手册
- 1张用户回函卡
- 4张限量版人物套卡共1200点
- 1张遗失的海特兰与艾高尼大陆
- 1本A3珍藏画集
- 1张抽奖卡

点卡



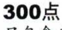


150点
价格：10元
游戏时间：25小时




450点+免费30点
价格：30元
游戏时间：80小时

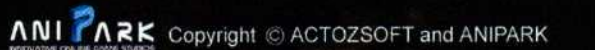





300点
只包含在客户端中，
不零售
游戏时间：50小时

King on The Corpse







北京东方互通科技发展有限公司代理运营


王道
尸骨之道



2004年5月号 总117期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
　　　　　1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：http://www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周越　赵廷
美术编辑：胥斌　单非

广告总监：刘淑慧
广告经理：王忠伟　蒋同庆　李丽
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：杜辉　王瑒
电子信箱：publisher@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
　　　　　bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第0010号
印　　刷：上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价：8.80元









新作速递

电娱实况





活着回来
我答应你
刀剑
ONLINE
中国神魔武侠3D网络游戏巨作《刀剑Online》 横空出世 倾情内测中
运营 搜狐 SOHU.com
开发 PIXEL 像素软件 PIXEL SOFTWARE
总经销 晶合
北京晶合时代软件技术有限公司
地 址：北京市海淀区小南庄怡秀园1号（100089）
销售电话：010-82634096/97 82647005/7012
http://www.jhpop.com www.cgame.cn
官方网站
bo.sohu.com

十年·造句

《家游》很快便要迎来创刊十周年纪念了，下一期即第6期杂志正当其时，届时我们不妨庆贺一下，有些闲话，便留在这期了。

这十年间，多少事雨打风吹去，《家游》一本杂志，算个见证。但见不识游戏为何物者，成了欲罢不能的玩家；怒斥游戏误人误事者，靠游戏赚得钵满盆溢；多少有识之士和无识之士，在游戏圈摸爬滚打，终搞得风生水起，有了些阵势。十年河东，十年河西，游戏世界已然换了人间。

十年树木，百年树人。《家游》十年，友及天下，今日游戏圈之中流砥柱，多有与《家游》有缘之人，这令我们欣慰。

十年磨一剑，今日自审之。《家游》十年，未见锋芒毕露，堪堪绵里藏针，但我们哪怕只剩下最后一点立场，也要坚持。

近来，游戏厂商和游戏媒体人事变动频仍，有名人即任，有名宿回归，有名编跳槽，有名将卸甲，更多的，已视转职如家常便饭。时间的流逝，对游戏人职业心态的改变触目惊心。

难忘的是某编辑挥别媒体时留下的话：十年一觉游戏梦，赢得编辑薄倖名。

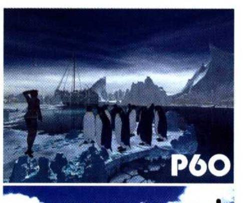
更难忘的是不止一次与业内人士交流时共同的忧虑：这十年中国游戏业已经有了很多很多，但缺人才。

十年梦，屈指堪惊。



小马
awei@playgamer.com









游戏观点

特别企划

文渊阁

玩家广角

大话家游




TQ DIGITAL ENTERTAINMENT 天晴数码制作
信仰之剑 5 月归来 瞬间，剑光再现 ...
LAND OF MIGHT AND MAGIC 信仰
混沌初开 王者归来
Junnet
大业流通
Go.91.com
盈通
BIOSTAR
Ennyah
清華紫光
网上垂询：http://xy.91.com
研 发：天晴数码娱乐
总代理：网龙（中国）公司
总经销商：骏网联合科技有限公司
发送您的联系地址至 TQFK 0018@ND.COM.CN 信箱即有可能获得
《信仰》超酷海报及精美攻略手册
购买盈通显卡，紫光笔记本电脑，恩雅显卡，
映泰主板，嘉威显卡，可获得《信仰》客户端

广告索引



PLAY! 强攻目录

极限攻略

软硬武略

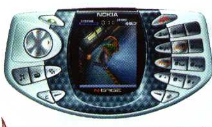
P20

P32

P35











全球独创5S网游
科隆
CORUM ONLINE
corum.9you.com
突破爽的极限
即将公测 蓄势待发 敬请期待
打宝爽——吸取暗黑破坏神2之精华，黄金装备，绿色套装一应俱全
画面爽——精心制作的大量技能魔法特效，享受疯狂乱战的视觉冲击
PK爽——特别的个人PK系统，专门开放的自由PK领域
攻城爽——引入特殊的地城攻防系统，攻城守城乐趣无限
国战爽——跨服务器的万人大国战，体验中日韩三国的大战气氛
1S 2S 3S 4S 5S
久游网 9you.com
网络游戏综合门户网站
WWW.9YOU.COM
游戏时尚 尽在久游
“龙族”开发小组新奉献
地址：上海市北京东路689号东银大厦26,27楼(200001) | 电话：021-63517280 | 传真：021-63517252
客服电话：021-63601518 | 商务合作邮箱：market@9you.com
eSOFNET
© 2004 eSofNet Co., Ltd. All Rights Reserved.
Chinese Translation Rights © 2003, 2004 9you.COM



乔玄的二个女儿，大乔为孙策之妻，有沉鱼之容，尤其女红一事更是名闻遐迩。
小乔为周瑜之妻，有落雁之貌，知书达礼，通晓音律诗文。二人并称“江东二乔”。

wayi 北京华义联合软件开发有限公司 BEIJING WAYI
北京市朝阳区北三环东路8号静安中心9072室
P.C.100028 Tel:010-84541188 Fax:010-845431


wayi
让娱乐触手可得
【吕布】
吕布，字奉先，天下无敌的勇将。以勇武著称，熟习弓马，臂力过人，使一枝方天画戟，箭法高超，号称『飞将军』。但是为人反复无常，嗜血好杀，不忠于任何人，只相信强者的力量。
北京华义数位科贸有限责任公司
北京市朝阳区北三环东路8号静安中心9021室
更多资讯敬请访问
北京华义游戏网
www.wayi.com.cn



暗战之决战猴王
破天一剑 2.0
猴王出世　大闹网游
一个神秘宝箱　六颗璀璨星球　八种绝绚武器　十重盖世武功

SunTendy 新天地互动多媒体　地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部　销售热线：(010)62862035　技术支持：(010)62862042

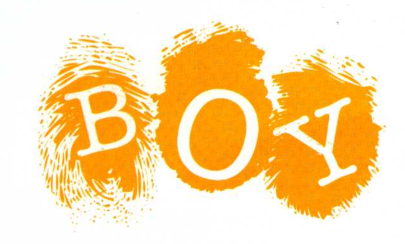

模拟经营类
年度优秀经营模拟类游戏
火爆热卖中
铁路大亨3
简体中文版


动作冒险类
电子艺界全球倾力打造
世纪雷神中国总经销
敬请期待
指环王3
王者归来


KONAMI
体育运动类
五月即将发售
实况足球7
胜利十一人
7
国际版
2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

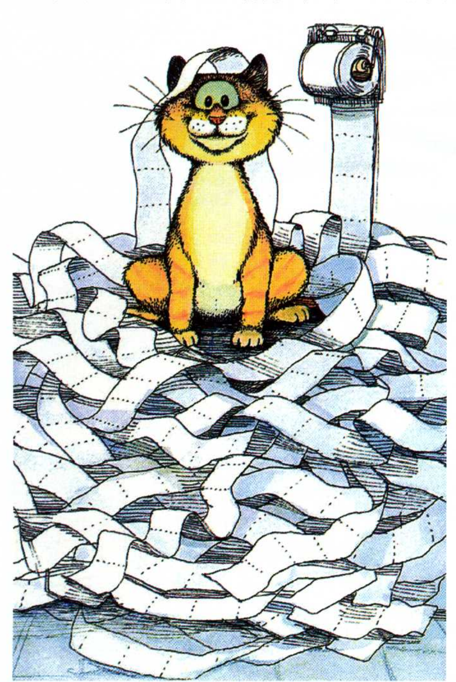

加强版—秘密任务
完全中文版
丛林之狐
CHAMPIONSHIP
manager
冠军足球经理03/04赛季
完全中文版—再造经典
暑期风暴
新增30多个中国地图关卡尽在铁路大亨3资料片
突袭II
铁路大亨3
资料篇—探索中国
加强版—现代战争


即时战略
Fight For Your Rights!
无人地带
No Man's LAND
五月隆重上市!
见证北美洲300年发展历史:
◆人类的历史就是一部战争史，游戏从十六世纪的殖民地建立到十九世纪大规模定居，从殖民者开始，到美国独立战争，覆盖了广阔的历史年代。
◆美洲大陆上六大种族供你选择，每一个民族都是不一样的，独特的兵种和建筑。
◆游戏提供了三大战役：西班牙人战役、印第安人部落的传说、英国家庭的历代史超过30个任务，让你尽情领略美洲大陆的壮美与沧桑。
◆全3D引擎，使得游戏的画面超常的逼真，茂密的丛林、积雪的高山、蔚蓝的大海还有各种珍禽猛兽绝对让你能有置身于美洲大陆的感觉。
简体中文版 零售价:49元
模拟经营
航海大时代
海盗王
五月隆重上市!
◆ 游戏开设新手训练功能，使玩家可以迅速上手；
◆ 充分开放的地图，增加了游戏的随意性与趣味性；
◆ 全3D的海战场景，逼真地展现出一场场惊心动魄的大海战；
◆ 16个惊险曲折的任务，包括寻找失事的船只、营救遇险商船、追捕邪恶的海盗、袭击敌人的城镇等，让你充分体验以海为生的乐趣；
◆ 人性化的设计，游戏提供了5种级别的难度供玩家选择，以满足不同程度玩家的需求；
◆ 根据真实的历史素材，游戏制作出12种不同风格的航海战船供玩家选择；
◆ 本游戏横跨整个加勒比海地区，无论从海域面积上还是游戏中所经历的历史时段上，都堪称是更大、更全的航海类游戏；
◆ 在游戏中，你可以与传说中的西班牙珠宝舰队交锋，还可以与邪恶恐怖的海盗周旋；
◆ 游戏中有几十种商品可供买卖，你可以在60多个城镇进行交易，充分享受赚取财富的乐趣。
简体中文版 零售价:49元
动作/角色扮演/模拟经营
火爆热卖中!
加勒比海盗
PIRATES of the CARIBBEAN
◆ 创作灵感来源于同名电影《加勒比海盗》。
◆ 华丽的画面和逼真的自然风景将你引入神秘的中世纪加勒比海。
◆ 超真实的战斗系统重现当年激烈的陆战、海战、甲板战等悲壮的场景。
◆ 根据详实的历史材料，游戏制作出风格迥异的建筑、服装，尽情展现着加勒比海地区的各国风情。
◆ 当年驰骋加勒比海的西班牙舰队所使用的“风帆级战列舰”以及号称加勒比海上最快的“三杆快速帆船”将重现海面，成为你最终完成任务的工具。
英文原版
零售价：49元
简体中文版
零售价：49元
珍藏版
零售价：89元
珍藏版附赠
游戏攻略
航海地图
电影海报
海盗金币或指南针



月记

话说4月份那个昆明的女体盛事件闹得有点唏里哗啦……噢，本不该在清纯的游戏杂志上谈论这等龌龊事，不过这个事情和我今天要发表的议论有那么一点点关系，咳咳，这就是我柴猫本月的最大感想——所谓“美女经济在网络事业发展中的巨大作用”。据有幸品尝女体盛之冤大头供认不讳，女体盛上的食物和盛在一般盘子中的食物，其制作工艺上并无二致。然而一经以女体为盘，便身价百倍，产生了巨大的增值效应。由此联想到而今各大网游，无不以五花八门之选美噱头招徕看客，道理实在是一致DI。在愚昧落后的封建社会，美女资源仅为以高衙内为代表的少数剥削阶级占有，普通百姓只有回家看黄脸婆的份，而在如今科技昌明的文明时代，美女资源通过互连网络，达到了全民共享，即便是引车卖浆之流，贩夫走卒之徒，每每在网吧排出2元大钱，也可以随便点进某个网站，饱餐秀色一个小时之久。不过，这网络游戏和那些靠点击率吃饭的网站好歹有点不同，作为游戏，还是该以漂亮的内容、新鲜的点子、优质的服务取胜，一句话，好玩才是硬道理，不要老是琢磨着诱惑GG和DD们纯洁的少年之心……就像昆明那位精明过头的饭馆老板，有功夫弄美女当盘子，还不如想办法把菜烧得好吃一点是正经。



最近烧网络游戏这盘菜的老总们觉得有点不舒服，原因是国家似乎开始控制韩国泡菜的进口，审批进口网络游戏时更加严格，在中国网络游戏产业即将变成泡菜坛子的危险情况下，此举一方面防止白银急速外流，一方面为国内游戏开发商留下了赖以生存发展的市场空间。于是，精明的老总们就开始纷纷把绣球抛向国内游戏制作公司，希望买到更方便运营的“内版”（行业黑话）网络游戏。这不，经过一系列台前幕后的那个那个，大牌网游商第九城市（奇迹MU的主人）和实力派游戏开发企业目标软件正式确立了恋爱关系，合作开发游戏，九城向目标注资（恋爱嘛，一般就是注资，各位正在泡MM的兄弟想必和柴猫心有戚戚焉）。不过，既然是恋爱关系，也就给双方都留下了独立的空间（此前谣传是九城收购目标，那可不是恋爱，是结婚了），目标仍然拥有很大的自主权利，而九城也可能自行开发网络游戏，或者寻找其他的合作伙伴。不管怎么说，两者都是国内有实力的游戏企业，强强联合，希望它们的爱情持久一点！

在单机游戏方面，3月份闹得惊天动地的反华游戏《秘密潜入Ⅱ》的风波也渐渐平息。有迹象表明，这次事件使政府方面加大了对进口游戏的监管力度。4月14日，文化部官员称，“进口游戏产品内容审查委员会”成立，其职责是审查“进口到我国的各类网络游戏以及单机版游戏的各类的问题”。这固然是好事，可柴猫还是想多说一句“但是”。但是，我们知道，在单机游戏领域，还有一个比正版市场庞大N倍盗版市场，要获取游戏，只有不到10%的人通过正常渠道去购买“进口到我国“的正版，而更多的人通过盗版，甚至下载等手段，就拿到了各种最新的国外游戏，如果说进口游戏产品内容审查委员会能盯住住冰山露出海面的一角，但海面下更巨大的部分，谁来控制，谁能监管？恐怕还是个问题。

以鄙猫之愚见，第一是开源，开正版之源，向电影业学习，在认真严格的基础上，简化审查手续，缩短审查时间，让正版国外游戏尽快与玩家见面，缩短正版在时间差上的劣势，使内容健康的正版游戏无阻碍的推向市场；

其次是截流，截盗版之流，莫要等发现反华或者色情暴力游戏才“大力整治”，因为即使不包含不良内容，根据我国法律，盗版游戏也是一种非法的存在，为什么不随时“大力整治”呢？况且，完全无控制流入国内的盗版本身就是一个危险的存在，泥沙俱下，鱼龙混杂，随时可能浮起反华、色情或者暴力的垃圾，要是发现一个打一个，恐怕这艰巨的工作到头来就是“子子孙孙无穷尽也”。只有彻底全面的治理，才能永消祸患。■

4月最重要的日子，你快乐了么？

回首这个月，一切似乎过得很平静，有开心的时候偶尔也有些烦躁，最开心的是游戏里的朋友在某个小BBS做了斑竹，叫我去看，不料却被我把论坛“血洗”了一遍，哦，不对，应该是“雪洗”，呵呵！烦躁的心事么，责任全在《天堂Ⅱ》账号迟迟没有着落这事上，眼看内测就要开始了，我这心里就象有只小猫爪子七挠八挠。哎！实在忍无可忍，就罚自己每天转抄一份《天堂Ⅱ》的文章到论坛里，玩不到看看总可以吧。某天在网站看到《天堂Ⅱ》更新版的场景介绍，被那美丽的景色陶醉了，口水都流出来~ 所以现在再也不敢没事往那里跑，否则看多了会更郁闷了。-_-#

其实4月里最特别也是最开心的日子，当属愚人节哦，而这一天的事情，我也很有感触。所以本月，就给大家来总结总结偶的“愚人节之最”吧。

◎最成功的骗术

“《魔兽世界》内测帐号资格 申请从速”——即使我知道这可能是个骗局，但还是忍不住一鼠标点到这个连接上，而且是毫不犹豫的，按着它所说的照做……

“你想成为第一批踏上这个土地的战士吗？你敢相信，幸运将眷顾你吗?17173推出《魔兽世界》内测帐号资格申请活动，玩家填写手机号参与此次活动。活动将在4月1日晚8点截止，然后随机抽取幸运玩家。”看看，说得多动人啊，我敢打赌，如果是你，你也一定会去点的吧！原因么，谁叫我们都对《魔兽世界》充满了好奇呢？再说了，明知是假的也还是可以试试的，人就要有冒险一试的勇气么！（朋友语：“猪猪！^@^” -_-!）

不过，这大骗局一刻不揭开谜底，我就一刻不踏实——一个晚上傻乎乎的跑去网站看消息看了6次！最后，我看到了这样一则消息：“感谢大家参加这次《魔兽世界》内测帐号资格申请活动。玩家们对本次活动非常热情，踊跃地参与，在不到一天的时间里，我们收到的玩家申请就达到了惊人的14816份。如此万众期待……《魔兽世界》显然是当之无愧的！而本次活动绝对真实，结果有效，10位幸运的玩家，都将各自获得在《魔兽世界》中国大陆地区的内测开始后，无条件、优先获得由17173所提供的《魔兽世界》内部测试帐号的资格……”

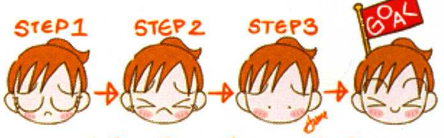
哇哈哈哈，难道这个活动竟然是真的?！今天可是愚人节哦，没这么简单吧？因为确切的《魔兽世界》测试时间谁也不知道，更不排除骗人之后再圆个谎的可能。所以真是信也不是，不信也不是，感觉自己又被骗了一次！郁闷！>"< 17173这个“愚人节”活动，果然办得很高明！

假作真时，真亦假啊！

◎最八婆的小编

遭遇了WOW的失败，我只得胡乱在网上看看新闻，平衡一下心态。结果看到了一则“某玩家因为网络游戏中的财产被侵害而跑去游戏公司自焚”的新闻，作者是“乱飞因”。其中称：“某报报道一位叶先生去上海盛大办事时，恰巧看到另一男子为装备的事与工作人员发生争吵，经交涉未果，该男子外出取来一桶汽油，在网络公司内向自己身上浇洒，吓得客户服务部几乎所有人都逃到了室外。没过多久逃到外面的叶先生看到屋内有烟雾冒出……记者经调查，得知该男子目前已住院治疗，其头面部、双手和呼吸道均有不同程度的烧伤，而盛大公司向家属表示将尽快调查，给当事人以善后答复。”

月记



文章后面写道，小乱得到了新闻马上联系盛大网络客户服务部询问此事，结果对方却回答说：“没有这回事，是报纸瞎说的。”估计愚人节这个日子里，什么样的谎言都会有吧。放下电话，小乱左想右想，却仍然心有不甘。于是又找到了那家医院的电话，联系了烧伤科病房，接电话的值班医生承认的确有这样一位病者正在住院治疗，可见此事并非“愚人节的游戏”。

看完新闻，偶唯一的感觉就是“汗死~这位小编还真是八婆也！别人都会以为是假的新闻，结果却让他把事实真相查了出来。”不过，他这也可以算是尽职尽责的编辑了，遇到新闻线索就绝不放过……值得学习！-_-!

◎最真实的谎言

晚上10点，为了弥补被骗的“巨大”损失，我最后决定到游戏里骗骗人去，于是登陆《梦幻西游》，四处寻找作案契机。可惜熟识的这帮家伙，都贼有心眼的提前向我道着节日快乐，我晕，警惕性都这么高，这愚人节还怎么过啊！

放弃了罪恶的骗人念头，偶安心去做任务，却瞥见了系统发出的一条消息：“今天是4月1日愚人节，请大家去长安皇宫附近找节日礼物使者（207，127）领取一份节日礼物，祝大家节日快乐。”听到消息我顿时纳闷了几分钟，玩《梦幻》的时间不算短啊，皇宫附近那个坐标并没有什么节日使者，莫非，莫非……是网易给我们开的愚人节玩笑？一个人犹豫徘徊了半天，还是忍不住去看了（没办法，吃亏上当的事偶最喜欢做了=.=），结果很意外，居然真的看到礼物使者，并且领取了大量的金钱和经验！酷啊！

确认了领礼物是这么好的事情，我当然第一时间就去通知朋友们，谁料到，他们一个个全都牢记着今天过节，打死不肯相信我说的话是真的！晕死了……网易这招够狠啊，选择这样的一天开通NPC和奖品，把诚实的、逆向思维的家伙们全耍了一遍。

最郁闷的是！竟然没有人肯相信偶说的是真的，今天真是过足了“猪头”瘾啊…… @.@

◎愚人节的最后一秒

夜深了，在离开游戏前，我对一位许久未见的朋友说：“飞，你相信吗，我们终有一天会碰面的。你看到我的时候，会知道，我很真实。”他说：“我相信！”这时正是4月1日晚12点，愚人节晚上的最后时刻，我说完这话之后，就笑了起来。

谢谢你相信我，说的都是真话！■

潆雪 <snow@playgamer.com>







暴雪九城正式签约，《魔兽世界》指日可待

4月1日，暴雪娱乐宣布已与第九城市集团旗下子公司China The9 Interactive Limited签约，将《魔兽世界》引入中国。根据协议，第九城市将负责有关《魔兽世界》的社区管理、客户服务、技术支持和市场推广相关事宜，并负责该游戏在国内的销售和服务器管理运营。

第九城市将帮助《魔兽世界》实现文字等内容的本地化，确保双方开发的同步进行，并及时将中国玩家的意见反馈给《魔兽世界》的开发团队。暴雪娱乐业务运营部的高级副总裁Paul Sams表示："当我们寻找中国合作伙伴时，对方在国内是否有大规模运营MMORPG经验对我们来讲尤其重要。基于第九城市良好的运营业绩，我们相信第九城市有能力为游戏玩家提供满足暴雪高标准的客户服务和社区支持。"

《魔兽世界》将以简体中文版在国内出现并将特别加入适合中国文化的游戏元素，测试版推出的时间和收费细节将在未来的几个月内宣布。

九城携手目标强势进军网游研发

在拿下《魔兽世界》的国内运营代理权后，第九城市又与国内顶级游戏软件开发商"目标软件"达成战略合作，进军网络游戏的研发领域。4月15日，"九城"和"目标"在北京召开联合新闻发布会，向媒体和业界披露了相关的合作事宜。

第九城市将注资目标软件，成为目标软件的战略投资者，借助目标丰富的研发经验，结合本身强大的运营实力，共同为中国网络游戏打造优秀的研发平台，将国产网络游戏介绍给世界，携手推动中国网络游戏产业的快速发展。

第九城市在横向上的扩张和纵向上的整合，将从此摆脱单一的网络游戏运营商角色定位，开始往集研发、营运、服务一体的综合型游戏运营商转变。这一转变，势必会影响目前的中国网络游戏市场格局。



目标的《傲世三国 Online》未来的运营是否会由九城承接，双方此次具体的投资方式及资金数目等，这些业内人士极为关注的问题，双方均未透露。

盛大与宋城联手，网游同旅游相融



4月2日，上海盛大向美国证券交易委员会提交了欲在纳斯达克上市的招股说明书，上市时间初定在4月底。随后几日，盛大网络宣布将在五一黄金周期间在杭州启动盛大嘉年华游园活动。

上海盛大将与内地最大的民营旅游投资集团"宋城集团"联手，进行互动娱乐业离线增值服务。这是国内网络游戏运营商首次进军互联网边缘行业。"盛大"与"宋城"的第一次活动是在即将到来的五一黄金周推出"游在杭州，论剑西湖"网络游戏嘉年华。

5月1日~5月7日，杭州宋城和杭州乐园将双双披上华彩，成为盛大游戏主题公园。宋城集团投资数千万进行了园区改造，其中，将宋城的主体按照盛大《传奇世界》内的中州皇城进行改造，再现游戏景观，表演攻城战，还有真人造型巡游、200余台电脑的现场游戏体验区等活动。

盛大"打造网络迪斯尼"的梦想，正在一点点变为现实。

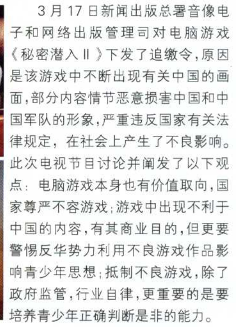
《家游》派员参加央视论坛

3月29日，中央电视台新闻频道"央视论坛"播出专题"尊严不容游戏"，《家用电脑与游戏》杂志著名编辑游骑兵作为特邀嘉宾出场，与主持人及嘉宾中国青年政治学院副院长陆士桢共同探讨了有关《秘密潜入II》的相关问题。





3月17日新闻出版总署音像电子和网络出版管理司对电脑游戏《秘密潜入II》下发了追缴令，原因是该游戏中不断出现有关中国的画面，部分内容情节恶意损害中国和中国军队的形象，严重违反国家有关法律规定，在社会上产生了不良影响。此次电视节目讨论并阐发了以下观点：电脑游戏本身也有价值取向，国家尊严不容游戏；游戏中出现不利于中国的内容，有其商业目的，但更要警惕反华势力利用不良游戏作品影响青少年思想；抵制不良游戏，除了政府监管，行业自律，更重要的是要培养青少年正确判断是非的能力。



海虹控股牵手韩国NHN重组联众

4月13日，海虹控股发布公告称，已与韩国创业板上市公司NHN集团，就北京联众电脑技术有限责任公司的合作事宜，于4月9日签署《战略合作框架协议》。

海虹控股和韩国NHN将等额出资在海外设立新公司TargetCo，这家公司在中国境内再设立一家名为WFOE的独资企业，为海虹控股旗下的联众游戏提供全方位服务，并享有联众的收益。

此次重组后，联众平台可以和Hangame平台实现资源共享。此后Hangame在韩国和日本拥有的IP资源、各种休闲类游戏内容和Avatar平台等都将提供给联众，而联众的内容和客户资源也向Hangame敞开。这将为联众游戏进化为真正意义上的专业娱乐门户网站，并进军亚洲乃至国际市场奠定坚实的基础。

联众是目前中国最大的在线游戏网站，注册用户超过1亿名，预计其今年的营收将达到1600万美元。在线数字娱乐平台Hangame作为NHN旗下四大品牌网站之一，在韩国、日本的用户分别达2800万和500万人，NHN集团2003年的营收为1666亿韩元（约合人民币11.7亿元）。

WCG2004中国区选拔赛揭开战幕

4月15日下午，WCG独家冠名赞助商三星电子与中国区主办方文化部艺术中心、中视传媒股份公司等在北京东方君悦酒店共同宣布WCG2004中国区选拔赛正式启动，并公布了具体赛程、参赛名额及奖金数额等。

WCG2004三星电子杯世界电子竞技大赛中国区选拔赛共设立CS、SC、WAR3和FIFA4个比赛项目，6月4日~7月4日陆续在全国15个城市进行地区选拔赛，7月中下旬举行中国区总决赛。届时将决出14名优胜者代表中国参加于10月中旬在美国旧金山举办的WCG世界总决赛。

比赛报名注册将于4月19日~5月28日全面展开，线上报名网址为www.cn-worldcybergames.org。本次WCG中国赛区的奖金总额近70万元，比去年增加了约10万元，选拔赛获奖范围从前3名扩大到前4名。



发布会上，三星电子大中国区副总裁许琪烈、WCG2004中国赛区网媒合作伙伴新浪总裁汪延等分别发表祝辞。据悉，WCG已在中国连续举办了3届，中国选手在历年WCG总决赛中也取得过出色成绩。WCG正在成为电子竞技的奥林匹克，令每个玩家关注和神往。

ICAS 电子飞行竞技国际邀请赛成功举办

3 月 26 日至 28 日，首届电子飞行竞技国际邀请赛在武汉·中国光谷成功举办，国际航联常务副主席迪·奥里恩斯先生、著名空战英雄韩德彩将军及 IL2 首席设计师奥莱格·麦多克斯先生出席并观看了比赛。来自中国、捷克、芬兰、德国、立陶宛、俄罗斯、瑞士和英国等国家选拔赛的优胜选手，分别进行了双人双机团体和单人单机的冠军角逐。最后，俄罗斯、德国和英国分获双人团体赛前三名，中国队获第六名。



此次大赛本刊记者专程前往武汉采访，《家游》主页提供大赛视频下载，供读者观赏。

足球世界遭遇“垄断”

继引进销售从 PS2 移植到 PC 机上的动作足球巨作《实况足球Ⅶ国际版》之后，北京世纪雷神数码科技又一次爆出猛料，该公司已经与全世界最大的游戏发行商 EA 达成一致，EA 将授权世纪雷神在中国大陆地区总承销 FIFA2004。

FIFA 足球系列一直是 PC 游戏平台上最有影响力的足球游戏，而“实况足球”系列也是家用游戏机平台上无可争议的霸主。此次世纪雷神将这两款顶级足球游戏一举承揽，再联系到该公司的当家之作“冠军足球经理”系列掀起的销售狂潮，充分说明了该公司独霸运动竞技类游戏的决心。

北京 Creative 数码娱乐展销中心隆重开业

Creative 在国内第一家数码娱乐展销中心于 3 月 26 日在北京正式开业。集多媒体娱乐展示、幼儿教学、音乐培训、书吧与数码产品超市于一身，Creative 数码娱乐展销中心成为 Creative 公司在全国各大城市提供休闲、娱乐、购物的一流环境与服务的全新营运场所。



北京 Creative 数码娱乐展销中心位于中关村，建筑面积 1500 平方米，设置了多媒体展示厅、WaWaYaYa 亲子乐园、“诺曼开口说”互动英语培训屋、数码钢琴培训教室、电脑小知音魔琴培训室和休憩大厅六大功能区。展销中心包括一个大型数码产品超市，超过 100 种的 Creative 最新产品在这里展示并销售，充分体现了 Creative 作为全球多媒体及数码娱乐领导厂商的绝对实力。

奥美电子发布代理新网游《开天》

4 月 9 日，奥美电子在北京八达龄著名的实验建筑群“长城脚下的公社”举行了代理运营网络游戏《开天》的新闻发布会，奥美电子及开发商韩国 VANSOFT 公司高层代表到会致词，央视著名主持人段暄主持了发布会。

《开天》项目的副总经理陈栋表示：VANSOFT 根据游戏在中国的实际运行情况并考虑了奥美电子的意见，针对中国玩家对《开天》进行了包括操作系统、任务、道具及游戏环境等方面的调整。奥美电子副总经理李志诚表示，现在奥美公司在单机游戏和网络游戏的投入上几乎持平。奥美对《开天》的市场期望是“注册用户达到 1000 万，同时在线人数达到 10 万。”

《千年》改版再出江湖

武侠经典网游《千年》在经历了三周年庆典之后，将于 5 月中旬迎来第七次改版——《神武奇章》，五一节前开放新版测试。本次强势改版将使各种顶尖武功再现江湖。这是继掌风推出之后另一场武功的升华，而且本次武功变革之大更是之前《千年》所不曾有的。

新的招式武功和真气系统的开放，使得武功系统更加完善及灵活多变。点穴功、吸星大法等原先只能在武侠小说中看到的名词，如今已进入了《千年》的世界。该游戏主页将于近期开辟新版专栏介绍，新版客户端也将开放官方下载。

申请《科隆》内测帐号得泰国旅游大奖

网游新品《科隆》于 4 月 7 日开通了个人内测帐号申请，久游网为回报玩家特别设奖，现在申请内测帐号的玩家有机会获得价值 5000 元的泰国风情游。

以奇幻 MMORPG《龙族》而闻名的 ESOFNET 公司呕心沥血两年之久开发的《科隆》不但有庞大深邃的地城系统、类《暗黑 2》的优秀装备系统和流畅爽快的战斗系统，而且在日本和韩国测试时均长期盘踞在公测网游排行榜第一的位置，体现了这款网游巨作的魅力。

《科隆》个人内测帐号申请页面请关注 corum.9you.com/account。

另外，久游的《相约星期九》经过封闭内测、寻找 BUG 及紧张调试之后，将不断补充新的元素，以期更适应都市时尚男女的口味。这款集趣味性与知识性于一体的网络游戏，采用休闲游戏形式，结合了久游随心秀（AVATAR）系统，并能满足玩家寻觅浪漫情趣的游戏需求。

《骑士 Online》第六套装备再掀狂潮

搜狐公司将在 4 月下旬推出《骑士 Online》第六套装备。

《骑士 Online》第六套装备包含了战士、浪人、法师、祭司等四大职业角色的全套装备，具有超炫的外观和极强的附加属性。该套装备所必需的角色能力值也得到了进一步调整，这一举措将使游戏中各职业角色能力的均衡性得到进一步改善。

为了调动玩家的热情，搜狐公司还在 4 月 6 日到 4 月 19 日举行了“王者降临——《骑士 Online》超炫第六套装备名称大征集”活动，并且以第六套装备的铠甲部分作为大奖。共计近 10 万名玩家参加了本次征名活动。

神秘网游《王者归来》登场

近日，一款历经 2 年开发的网络游戏《王者归来》揭开神秘面纱，官方网站 www.theking.com.cn 正式上线，游戏开放测试即将开始。



《王者归来》是一款针对国内网络游戏玩家设计的 MMORPG。游戏充分考虑到国内网络游戏玩家的需求，游戏背景设定气势恢宏堪比“中土世界”，职业设定借鉴《魔剑》、EQ 等欧美游戏，职业丰富、严谨。同时，在强调玩家个人在游戏中发挥的同时，加强了公会以及国家战争系统。是 2004 年国内网络游戏的一匹黑马。

江民让利5000万打造电脑反毒安全月

3月30日，江民科技宣布将在4月份让利5000万，针对新老用户推出多项优惠举措，全力打造电脑反毒安全月。据悉，江民此次的具体举措包括：活动期间与KV2004标准版捆绑送出十五万张KV杀毒服务金卡，赠送一年免费升级服务期限；推出39元KV2004老用户专用版100万套；所有KV2004用户可免费在线升级到下一版本；出版发行计算机病毒与防杀专著等。江民公司总经理常进喜表示，江民此次大规模让利的目的，是要让所有没有安装杀毒软件的电脑用户都能用上优秀的正版反病毒软件，让所有使用旧版本杀毒软件的用户都能换上最新最强大的新版杀毒软件，最大程度地降低病毒带来的危害。本次活动从4月15日正式开始，持续一个月。



松下"X"一族浮出水面

自去年秋天松下X88在中国面市引起广泛关注后，松下"X移动"家族在国内市场屡掀热潮。短短两三个月，同样具有数码拍照功能的X11、X66先后问世，以时尚外观、强大功能满足手机用户全面视听感受的松下"X移动"系列产品初具规模。

这几款手机不约而同地采用了流线般顺畅的弧度和精雕细琢的外壳，体现出简约时尚、精致大方的气质。65536色彩屏更让绚丽多彩的世界在方寸间逼真再现。

"X移动"各款手机能够满足不同用户的喜好，有各自鲜明的特点和风格。X88面向高端商务用户，稳重端庄；X11针对喜爱运动人士，动感活泼；X66针对年轻女性，精巧可爱。一些细节设计如X88的双屏、X66的趣味夜光显示，都与其本身的风格十分贴切。

三款手机的和弦铃音加上高品质的通话效果，SMS/EMS/MMS、电子邮件收发及WAP、GPRS数据传输等全面的通讯方式使"X"一族在各种环境下都能获得出众的通信、娱乐效果。X88豪华款还配置了蓝牙耳机。外在内涵并重的松下"X移动"家族合力出击，将在2004年的手机市场写下"X"传奇。

漫步者R1600TD风云再起

随着时代的不断发展变化，2.1、4.1、5.1等规格的多媒体音箱系统逐渐流行，并占据了主流市场位置。但2.0多媒体系统的音箱依然凭借其在音乐欣赏方面独有的特质和出色的表现，受到大批爱乐人士的钟爱。纵观国内多媒体音箱领域，2.0系统的多媒体音箱一直由漫步者2.0系列引领行业的方向，漫步者R1900系列几乎成为中高档多媒体有源音箱的代名词，产品经久不衰，并屡获桂冠，R1900TII更是成为众多音乐发烧友理想的配置。

在X.1规格音箱新品不断的同时，2.0音箱市场稍显沉寂，一些近期上市的2.0音箱均以外观的变化为宣传点，缺乏有技术性突破的产品来添补空白。漫步者日前推出新一代2.0音箱R1600TD，其小箱体大功率、多模式数字化输入方式和HI-FI级的扬声器配置等特点，使其成为同类市场中的领军产品。

15款爱国者月光宝盒MP3新品发布

4月8日，华旗资讯邀请来自政府、新闻界、娱乐界及合作方嘉宾共计600余人，举办了一场动感时尚的"我为歌狂"主题产品发布会，著名歌手老狼、叶蓓和美眉组合到场祝贺。爱国者月光宝盒FLASH系列、彩屏系列、大容量系列、拍摄系列MP3及MPEG4系列共计15款新品，在现场"送给最爱的人——浪漫时光"、"校园情怀"、"动感地带"、"时尚魅力"等产品体验区，以及众多模特的情景展示中一一亮相，充分展现了爱国者月光宝盒MP3以技术为支撑的全新应用。据悉，2003年国内MP3市场70%的份额为国内品牌占据，爱国者月光宝盒MP3则以37.8万的销量、21.3%的份额成为市场占有率第一的品牌。

AOpen建碁冠名CEG2004全国电子竞技运动会

全国电子竞技运动会组委会4月7日正式对外公布了CEG赛事的冠名赞助合作伙伴，AOpen建碁股份有限公司成为中国首届电子竞技运动会的冠名赞助商，CEG2004也由此正式定名为"AOpen建碁杯2004全国电子竞技运动会"。据赛事组委会副秘书长马铁介绍，赛事组织方面和AOpen建碁经过一段时间的谈判，在4月6日最终签署了冠名赞助协定。冠名赞助协议的签订，体现了厂商对全国电子竞技运动会的信心，中国电子竞技运动赛事的发展正在走入良性轨道。据组委会介绍，除现金赞助外，建碁AOpen为本次参赛选手量身打造了新产品XC Cube准系统电脑及相关零组件，资格赛阶段建碁将提供800台比赛用电脑，联赛阶段则将有320台电脑供CEG使用。



电视剧《仙剑奇侠传》未开拍？

据东方网报道，针对目前网上盛传根据同名游戏改编的电视连续剧《仙剑奇侠传》已经开拍的消息，该剧投资方的负责人曹海表示，《仙剑奇侠传》并未正式开机。剧组只是在去年12月5日及今年2月9日前后做了两次试拍，容量大约在3集左右。

由于《仙剑奇侠传》在玩家心中的地位，全剧组表现出了高度负责的态度，定剧本、置景、选角等准备工作整整用了一年半时间。试拍是筹备工作中的重要一环，网上盛传的一组照片是部分记者在试拍现场得到的，内容是第9集中李逍遥与林月如的一场对手戏。目前在试拍结束后已经做出调整，当时饰演林月如的刘品言被确认为另一女主角阿奴的扮演者。原定饰演阿奴的安以轩将出任月如一角。





虽然游戏《仙剑奇侠传》中的情节和人物给玩家留下了深刻印象，但制片方不打算按照游戏中原来的情节来进行拍摄。"我们在电视剧里面增加了3个男性角色，加上原来的男主人公李逍遥一共是4个男性角色，其中较重要的人物是《仙剑奇侠传II》里面的王小虎。王小虎在电视剧里将和李逍遥一起长大，是仅次于李逍遥的重要角色。另外，游戏里演绎的是李逍遥和3个女性之间的爱情故事，现在我们把故事情节改成4个男性和4个女性之间的爱情故事，这样整个故事就丰满了很多。虽然结局是一个悲剧，但是美丽的爱情将贯穿全剧。"

在该剧拍摄地点横店影视城主页中的4月拍摄动态里，正在拍摄的影视剧中赫然有"电视连续剧《仙剑奇侠传》"的字样，因此，《仙剑》并未正式开机的说法尚待证实。

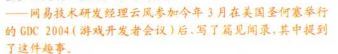
ATI推出RADEON9550抢占低端DX9游戏市场

ATI于3月30日推出RADEON9550绘图处理芯片，意欲打造低端DX9市场中可以真正完全展示DirectX 9.0优势的视觉处理器（VPU），内建四条可平行处理的DX9渲染管线、可与AGP 4X/8X规格兼容的总线、128bit显存带宽及128MB高速的DDR内存。并将价格控制在500多到600多的价格区间内，以超越竞争对手1倍的性能展示出惊人的性价比。同等价位的产品运行DX9游戏时，只有9550可以完整的以PS2.0模式（DX9模式）完整流畅的运行，而其他所谓DX9芯片的产品只能靠绘图品质降低到DX8来运作，速度差强人意。ATI的合作厂商已经准备将此款产品在4月投放市场。



声音

另外有个英国的老头谈当今的游戏设计也有类似的观点，他在鄙视了《Doom》的故事情节和《黑客帝国》的电影后提到，听说PS3的多边形处理能力比PS2强了1000倍，那是否意味着我们的游戏性提高1000倍呢？听着这些技术指标，就好比几百年前蒸汽机刚发明时，有个蒸汽机制造厂家宣布将发布一款气压超过原始设计1000倍的新机器，同时宣布人们的生活质量将提高1000倍一样的荒谬。偏激的老头的话语多少还是有些能让人思考的东西。



——网易技术研发经理云风参加今年3月在美国圣何塞举行的GDC 2004（游戏开发者会议）后，写了篇见闻录，其中提到了这件趣事。



微软公司副总裁
彼得·摩尔



《数字化生存》作者
尼葛洛庞帝

卡尔顿在《小行星》中取得了1270万的高分，这项分数也使他在历来游戏纪录中排名第五。照这个成绩，卡尔顿需要再玩2天才能达到4100万这个由斯考特萨佛在1982年十一月创下的最高分数。

——3月29日，一名来自美国波特兰的玩家比尔·卡尔顿，以在游戏《小行星》中连续奋战27小时的成绩，刷新了游戏马拉松世界记录，成为世界上站立游戏时间最长的玩家。据说参加这样的比赛需要极大的精力和极强的体力，这些要求远大于游戏技巧本身。

上次我去东京电玩展的时候，我估计看到了至少15款以上相同的游戏，都是一个人拿着把剑跑来跑去。毫无创新，这一点他们自己也承认……是西方的游戏开发商和发行商推动着创意的车轮。

——微软公司副总裁彼得·摩尔在GDC 2004上对日本游戏业作了严厉批评，语惊四座。此时的彼得·摩尔刚被任命为微软游戏事业部全球内容和市场部负责人。

我们一直认为129美元的价位才可能推动未来12个月Xbox的销量。我们怀疑149美元的价格将难有作为。

——微软宣布将Xbox的价格调低至149美元，以对索尼PS2保持压力。Piper Jaffray公司的分析师托尼·基卡斯认为这次降价还不够到位。

我们针对33个外科医生进行为期三个月的实验，这33个外科医生每周至少玩三个小时的电子游戏。实验发现，玩电子游戏的医生在进行腹腔镜手术时，速度比其它医师快27%，发生错误的几率减少37%。这说明玩电子游戏的确能刺激手脑反应与协调能力，有助于医生在执行手术时更顺利。

——根据美国贝思以色列女执事医学中心的一份调查报告，玩游戏有助于提高外科医生的手术质量，尤其是NGC上的游戏《超级猴子球》。

八年前，我没有料到网络游戏在中国会如此迅猛地发展，否则我当时一定会投资一个网络游戏公司。那将是一个人一辈子千载难逢的机会。

——《数字化生存》的作者尼葛洛庞帝再次访华，在媒体见面会上，他向记者开玩笑说。

国奥许多球员根本没把失利当成耻辱，甚至有人每天晚上在房间里，疯狂地打起了电脑游戏，有人在给一个大连籍球员打电话时，（对方）不耐烦地说："想那么多干嘛，反正死了"……电话里传来游戏中得分的"哟嗬"声。

——3月20日晚，中国国奥足球队1:1战平韩国，失去出线机会后，一些球员躲在屋里打起了游戏。游戏成为国奥小将们唯一的精神慰籍。

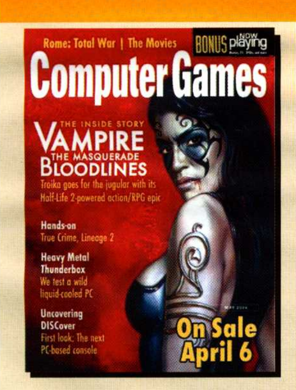
从事国防教育工作的有关部门，应抓住这一有利时机，积极参与或组织开发一批寓教于乐的国防教育游戏软件。

——《中国国防报》刊登题为"网络游戏：国防教育应该占领的阵地"的文章，号召有关部门加大与国防教育有关的网络游戏软件的开发力度，尽快占领阵地。

一、为了保护原版光盘的正常使用——毕竟经常的交换、读写会造成原版光盘出现问题，而且原版光盘当时还是无法制作镜像的；二、为了测试0Day光盘的联机特性——如果0Day游戏能够正常联机，很多工作都会进行相应调整。

——《无冬之夜世纪典藏版》光盘中出现Crack目录后，代理公司对事件作了澄清，表示是由于光盘厂工作人员的严重失误，将去年送去的错误母盘用于了成品盘的生产。代理公司还对公司内部使用0Day光盘的原因作了上述解释。

外刊概览



Computer Games

《吸血鬼避世救赎：血统》

（Vampire the Masquerade：Bloodlines）

可以说是孤注一掷。Troika游戏公司决定把他们最不擅长的主视角射击游戏，与他们最拿手的角色扮演游戏相结合。对于"吸血鬼避世救赎"这个经典品牌来说，这究竟是件好事还是件坏事，我们很难预料。不过它最大的胜算在于，采用了《半条命2》的引擎。



Computer Gaming World

打造"终极游戏屋"

你的电脑可能很酷，但如果你的屋里又脏又乱，像个猪圈，在这样的环境下玩游戏，乐趣还是会大打折扣。动起手来，打造你的私人游戏空间，让你的小屋成为游戏玩家心目中的麦加圣地。



Electronic Gaming Monthly

《合金装备3：食蛇者》

（Metal Gear Solid 3：Snake Eater）

游戏史上最危险、最具杀伤力的孤胆战士就站在你面前，你却看不见他，因为他穿着丛林迷彩服，迷彩服将是游戏中最重要的道具之一。不过，游戏的主角真的会是Snake吗？

国内上市星运表



长生不老奖

模拟人生:魔幻天地

全美游戏销量排行榜常青树《模拟人生》推出了最新资料片《模拟人生:魔幻天地》。游戏在保留原有特点上,增加了新的职业、场景和突发事件。



老而弥坚奖

无尽的任务:月神传说

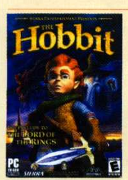
一款运营了7年的网络游戏依然拥有很高的人气,足见其品质的优秀。但在国内却不冷不热,也许真的是因为中国"国情"吧。



舶来佳品奖

火线追击

虽然是一款俄罗斯人开发的游戏,却是地地道道的美式FPS。不知《火线追击》能否与俄罗斯人在Q3领域获得同样的成功。



最佳倒叙奖

指环王:魔戒前传

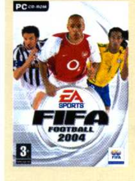
先来正文后来前传,似乎已经成为了电影的潮流,游戏也开始走上这一条道路。在《指环王一部曲》和众多以《指环王》为主题的游戏之后,《魔戒前传》成为了玩家又一关注的焦点。



三角恋爱奖

秋之回忆:想君

"秋之回忆"系列最新作品,在前作的基础上,加入了更为强大的角色阵容,其中Typing系统更为完善。但游戏唯一没有进步的是主角之间的三角关系依然复杂……



热身对手奖

FIFA 2004

每年的FIFA似乎没有什么进步,但又会让我们感到很大的不同!2004年欧洲足坛的重头戏是欧洲杯,E球迷大可以用FIFA2004来做一次热身。

点评:Kurdt

奥美软件

Tel:010-82657905　E-Mail:aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
指环王:魔戒前传	Inevitable	AC/AD	中文	2	2004/05	68
绿巨人	Radical	AC/AD	英文	3	2004/06	68
特警判官	Rebellion	AC	英文	2	2004/06	68
戴帽子的猫	VUG	AC/AD	英文	1	2004/06	68
无人永生:杀手杰克	Monolith Prod	AC	中文	1	2004/06	68

光谱博硕

Tel:010-62969069　E-Mail:service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
工业大亨Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2004/04	50
模拟邻居	JoWood	ST	中文	1	2004/04	50
RPG制作大师Ⅱ	Enterbrain	ST	中文	2	2004/04	69
秋之回忆:想君	KID	SI	中文	待定	2004/04	待定
万夫莫敌:圣女传	Enlight	AC	中文	待定	2004/04	待定
创业王C.E.O	光谱资讯	ST	中文	待定	2004/05	69
天使恋曲	KOGADO	SI	中文	待定	2004/05	待定
铁道王	JOWOOD	SI	中文	待定	2004/05	待定

美国艺电

Tel:010-64100888　E-Mail:eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
战地1942:罗马之路	DICE	FPS	英文	1	2004/01	50
模拟人生:超级明星	Maxis	ST	中文	2	2004/01	55
荣誉勋章:突破防线	EA	FPS	中文	1	2004/03	50
模拟城市新世界:高峰时刻	Maxis	ST	中文	1	2004/03	50
模拟人生:家有宠物	Maxis	ST	中文	2	2004/03	55
模拟人生:魔幻天地	Maxis	ST	中文	2	2004/5	待定
哈利·波特:魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2004/5	待定
指环王:王者无敌	EA	AC/AV	中文	3	2004/Q2	待定
NBA Live 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/Q2	待定
FIFA 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/Q2	待定
极品飞车:地下车会	EA	SP	英文	2	2004/Q2	待定
荣誉勋章:奇袭先锋	EA	FPS	中文	1	2004/Q2	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	2004/Q2	待定
战地1942:秘密武器	DICE	FPS	英文	1	2004/Q2	待定

世纪雷神

Tel:010-82098054　E-Mail:quake@263.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
实况足球Ⅶ国际版标准版	Konami	SP	中文	待定	2004/04	128
实况足球Ⅶ国际版豪华版	Konami	SP	中文	待定	2004/04	256
FIFA 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/05	68
指环王:王者归来	EA	AC/AV	中文	3	2004/06	75
突袭Ⅱ加强版:现代战争	CDV	ST	中文	2	2004/07	29.9
铁路大亨Ⅱ探索中国	Gathering	ST	中文	待定	2004/07	29.9
冠军足球经理03-04:再造经典	EIDOS	SP	中文	待定	2004/07	29.9
丛林之狐加强版:秘密任务	TK2	FPS	中文	3	2004/07	29.9

国内上市星运表

阳光娱动

Tel:010-64907773-802　客服 OICQ:248172970
（输入身份验证请求信息时将产品说明书封二正版认证码输入）

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
终结者Ⅲ机器战争	ATARI	FPS	英文	1	2004/Q2	58
侠盗罗宾汉:王冠守护者	Cinemaware	ST	中/英	2	2004/Q2	49
灰鹰:邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/Q2	58
零点危机:无上荣誉	Schanz	AC	中	1	2004/Q2	49
文化Ⅲ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	2004/Q2	49
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
战俘:脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2004/Q2	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
圣域	Ascaron	RP	中文	2	2004/Q2	58

新天地

Tel:010-62862042　E-Mail:support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
世界新秩序	Project3	FPS	中文	1	2004/05	49
海滨嘉年华	Eidos	ST	中文	1	2004/05	49
见习天使	KID	AV	中文	3	2004/05	69
午夜惊魂	Buka	AV	中文	2	2004/05	49
火星杀阵	Buka	FPS	中文	1	2004/05	49

育碧软件

Tel:021-58788969　E-Mail:help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
代号XIII	Ubi Soft	AC	英文	4	2004/04	69
王者:无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/04	69
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	5	2004/04	98
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/04	69
无尽的任务:月神传说	Ubi Soft	MMO	中文	待定	2004/04	待定
撕裂的天堂	Ubi Soft	AC/AV	英文	3	2004/05	69
细胞分裂:明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	中文	待定	2004/05	69
猎杀潜航Ⅲ	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004/09	待定
全能战士	Ubi Soft	FPS	英文	待定	2004/10	69
无尽的任务:神域力量	Ubi Soft	MMO	中文	待定	待定	待定

东方娱动

Tel:010-62501955　E-Mail:800@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
加勒比海盗（英文原版）	Bethesda	AV	中文	2	2004/03	49
加勒比海盗（简体中文版）	Bethesda	AV	中文	2	2004/04	49
加勒比海盗（世纪珍藏版）	Bethesda	AV	中文	2	2004/04	89
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2004/05	59
航海大时代	ASCARON	SI	中文	1	2004/05	49
信徒Ⅱ光明守护者	SHANZ	ST	中文	2	2004/06	49
空中打击	BUKE	AC	中文	2	2004/07	49

空间互动

Tel:010-82895428/9　E-Mail:zhujn@16316.com

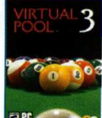
游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
三角洲Ⅳ黑鹰行动:战队之刃	Novalogic	FPS	英文	1	2004/04	48

网络游戏公开测试表

游戏	公司
大清帝国	宝德公司
http://www.dqonline.com.cn/	
幻灵游侠 3.0	天晴数码
http://www.tqhl.com/	
M2 神甲奇兵	昱泉国际
www.ism2.com.cn/	
梦想	硅谷动力
http://www.netdream.com.cn/	
神州 Online	万向通信
www.szo.com.cn/	
神迹	盛大网络
http://www.s3d.com.cn/indexnew.htm	
神之领域	兆鸿科技
http://www.asgardonline.com.cn/	
魔法奇兵	凯图科技
http://www.digimagics.com.cn/	
坦克宝贝	兆鸿科技
http://www.tankbb.com/	
天煞 Online	北京华网汇通
www.thesa.com.cn/	
天下无双	华义国际
www.waei.com.cn/zhuanqu/txws/	
吞食天地 Online	游龙在线
ts.online-game.com.cn/	
NOVA1492A.R	万向通信
www.nova1492.com.cn/	
雷霆战队	TOM.COM
karma.tom.com/	
强盗与富商	蜗牛软件
http://www.snailgame.net/fushang/	
搜神记	欢乐时代
www.ssj.com.cn	
星际家园	西安蔚蓝
space.fenteng.net/	
侠客天下	北京侠客行
www.xkx.com.cn/	
网络三缺一	智冠电子
www.gamehall.com.cn/	
英雄年代	盛大网络
http://www.theage.com.cn/	
奇侠 Xiah	赛维创世
http://www.xonline.com.cn/	

近期内测网游焦点

游戏	公司	日期
王者归来	奥兹假日	5月初
http://www.theking.com.cn		
天堂Ⅱ	新浪乐谷	4月底
http://www.lineage2.com.cn/		
荣耀	赛博先锋	4月底
http://www.cpgame.com/cpgame/html/		
科隆	久游网	4月29日
http://corum.9you.com/		
魔力 4.0	网星	4月7日
http://www.crossgate.com.cn/		
信仰	天晴数码	4月2日
http://www.tqxy.com/		
刀剑 Online	像素软件	3月22日
http://bo.sohu.com/		
开天	奥美电子	3月31日
http://www.ktonline.com.cn/		
辉煌	万向通信	3月18日
http://www.hhonline.com.cn/		
神话	聚友网络	3月31日
http://www.youxiland.com.cn/		
领土 ALOD		2月29日
http://www.alodchina.com/		



维真桌球 3D Virtual Pool 3D

秀色可餐指数：★★★
游戏类型：体育
类似游戏：《斯诺克台球冠军赛 2003》（World Championship Snooker 2003）
制作公司：Celeris
发行公司：Interplay
上市日期：05 月 01 日

以全球公认的桌球界第一美女陈纯甄为代言人，使得娱乐产品也日益向时尚产品的流行方式靠近，但游戏本身缺乏亮点。



洛杉矶真实罪案：喋血街头 True Crime: Streets of L.A.

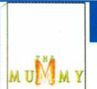
流行元素指数：★★★★
游戏类型：动作冒险
类似游戏：《英雄本色 II》（Max Payne 2: The Fall of Max Payne）
制作公司：Luxoflux
发行公司：Activision
上市日期：05 月 10 日

扑朔迷离的悬疑剧情，时髦的子弹时间设计，外加大量酷毙的意识流射击动作，每个玩家都能体验扮演小马哥的快感。

联合作战：飓风来袭 Joint Operations: Typhoon Rising

脱胎换骨指数：★★★
游戏类型：第一人称动作
类似游戏：《三角洲特种部队：黑鹰坠落》（Delta Force: Black Hawk Down）
制作公司：NovaLogic
发行公司：NovaLogic
上市日期：05 月 17 日

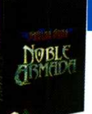
近期的不少 FPS 游戏都表现出色，曾经以“三角洲力量”系列风靡一时的 NovaLogic 也没有闲着，全新命名的系列预示着将有脱胎换骨的革命性突破。



木乃伊 The Mummy

来历不明指数：★★★
游戏类型：冒险
类似游戏：《印第安纳·琼斯与皇陵》（Indiana Jones and the Emperor's Tomb）
制作公司：Hip Game
发行公司：Hip Game
上市日期：05 月 02 日

这个“新”游戏的身份比较古怪，与 4 年前 Konami 出产的游戏同名，而且也很少能找到新作的资料，至于究竟是全新产品还是翻制就只有眼见为实了。



落日舰队 Fading Suns: Noble Armada

琳琅满目指数：★★★
游戏类型：太空战略
类似游戏：《星际迷航：旗舰 II》（Star Trek: Armada II）
制作公司：Matrix Games
发行公司：Matrix Games
上市日期：05 月 14 日

游戏的重点并非太空过程，而是各种战舰和武器，以及战斗前的战略部署，至于画面向来都是弱化的。



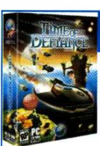
神偷：死亡阴影 Thief: Deadly Shadows

命运多桀指数：★★★★
游戏类型：第一人称动作
类似游戏：《神偷》（Thief）
制作公司：Ion Storm
发行公司：Eidos Interactive
上市日期：05 月 17 日

不是我不明白，这世界变化快。该系列从诞生至今从来都是坎坎坷坷，最新续作的上市时间好不容易能确定了，居然又轮到改游戏名称了。

国际上市星运表 May 2004

[以上资料由 hapiii 提供]



挑战时空 Time of Defiance

无远弗界指数：★★★☆
游戏类型：在线战略
类似游戏：《银河系演义》（Earth and Beyond）
制作公司：Nicely Crafted
发行公司：Strategy First
上市日期：05 月 25 日

超大的地图蛮适合浩瀚的太空主题，只是苦了众多成天在虚拟世界赶路的玩家，好在华丽的战斗画面可以当作补偿。



模拟飞行之飞去来兮 Flight Sim: Commuter Pilot

审美疲劳指数：★★★
游戏类型：模拟飞行
类似游戏：《模拟飞行之丛林历险》（Flight Sim: Bush Pilot Adventure）
制作公司：Abacus
发行公司：Abacus
上市日期：05 月 03 日

没有射击也没有轰炸，这个飞行系列一直以单一的模拟驾驶来竞争飞行游戏领域，可惜唯一具有游戏性的游戏场景单调，难以吸引玩家。



彩虹六号 III 任务包 II Rainbow Six 3 Mission PK 2

拜金主义指数：★★★
游戏类型：第一人称动作
类似游戏：《彩虹六号 III 之雅典娜之剑》（Tom Clancys Rainbow Six 3: Athena Sword）
制作公司：Ubisoft
发行公司：Ubisoft
上市日期：05 月 14 日

近年来的系列游戏中，“彩虹六号”的家族之庞大已鲜有对手了，但还是会涌现出此类不明不白的资料片，无疑还是金钱作祟。



围城之军 Besieger

亦真亦幻指数：★★★☆
游戏类型：即时战略
类似游戏：《要塞：战争机器》（Stronghold: Warchest）
制作公司：Primal Software
发行公司：DreamCatcher Int.
上市日期：05 月 28 日

在表现中世纪魔幻时代的游戏中往往能有不少创新和突破，在这个游戏里资源采集、建设或者战争都显得与众不同，而且很容易联想到“魔戒”。



史瑞克 II Shrek 2: The Game

双剑合璧指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《索尼克大冒险 DX》（Sonic Adventure DX）
制作公司：Luxoflux
发行公司：Activision
上市日期：05 月 03 日

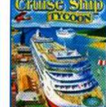
前年影片的大紫大红，不仅使片商迫不及待地推出续集，更催生了同名游戏，而且还计划同步上市。



团队攻击：市场花园行动 Squad Assault Add-on: Operation Market Garden

墨守成规指数：★★★
游戏类型：策略
类似游戏：《团队攻击》（Squad Assault）
制作公司：Matrix
发行公司：Games
上市日期：05 月 14 日

欧美的传统策略游戏都比较忽略画面，取出了所有华而不实的东西，由此可见西方人还是比较纯朴，日本人则是另一个极端。



邮轮大亨 II Cruise Ship Tycoon 2

实用至上指数：★★★
游戏类型：模拟经营
类似游戏：《学校大亨》（School Tycoon）
制作公司：Cat Daddy Games
发行公司：Activision Value
上市日期：05 月 30 日

开发公司很擅长此类游戏，其特点是注重表现各种设施的实际效果，画面和游戏性都强于多数同类游戏。



极速房车赛 II TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing

内外兼修指数：★★★☆
游戏类型：赛车
类似游戏：《职业房车赛手》（TOCA Pro Race Driver）
制作公司：Codemasters Inc.
发行公司：Codemasters Inc.
上市日期：05 月 05 日

从游戏宣传图片看，画面品质和 CG 几可乱真，同时物理特性也极为真实，但不同于“极品飞车”系列的唯美化设计。



铁十字指挥官 Combat Leader: Cross of Iron

胸无大志指数：★★★
游戏类型：策略
类似游戏：《第聂伯河战役》（Across the Dnepr）
制作公司：Matrix
发行公司：Games
上市日期：05 月 16 日

和“团队攻击”系列属同一个开发公司的产品，同样表现二战时期的战役，个方面看都大同小异，有点一招吃遍天下的意思。



周界 Perimeter

美不胜收指数：★★★★
游戏类型：即时战略
类似游戏：《君王：沙丘之战》（Emperor: Battle for Dune）
制作公司：1C
发行公司：Codemasters
上市日期：05 月 31 日

故事背景类似于《家园》，游戏的场景却是在星球地面，资源、建筑、战斗画面很象《君王：沙丘之战》，尤其是各种能量作用的视觉美仑美奂。





正如上个月所言，随着《魔力宝贝 4.0》的上市，人气果然迅速攀升，重新杀入经典榜。而经典榜中的其他作品并无太大波动。本月发烧榜上出现了几个新面孔，A3 公测继续进行中，同时周边活动频频展开，对人气的提升也大有帮助，本月一上榜竟然就冲到了第四名，的确可喜可贺，但愿《天堂Ⅱ》出场时，她还能保持这样的成绩。相比来说，经典 CS 的新作《反恐精英：零点行动》却是成绩平平，游戏上市虽然一再延期，玩家期待度也是空前高涨，但最终面世后却是反应冷淡，看来 CS 系列已经是显得老态龙钟，后劲不足了。

期待榜上《天堂Ⅱ》与《魔兽世界》的争夺仍在继续，想必是上期杂志《天堂Ⅱ》内测帐号的抽奖活动起到了极佳的宣传作用，本期一举击败了《魔兽世界》重登冠军宝座。对于单机作品，那些众所周知的一线大作依然赖在榜上，名次各自也有所提升，自然也都是情理之中的事。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

2004 年 4 月号“中国游戏风云榜”幸运读者：谷睿（北京） 张侨木（黑龙江） 李霆（四川） 张旭（湖北） 高丽媛（上海）

经典榜

排名	趋势	游戏	英文名	开发/代理
1	→	魔兽争霸Ⅲ冰封王座	Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
2	→	半条命:反恐精英	Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
3	→	仙剑奇侠传		大宇/双语
4	→	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王	Diablo2:Lord of Destruction	Blizzard/奥美电子
5	↑	传奇	The Legend of Mir	Actoz/盛大网络
6	↓	盟军敢死队Ⅱ勇往直前	Commandos2:Men of Courage	Edios/新天地
7	↑	魔力宝贝	CrossGate	网星/ENIX
8	→	轩辕剑Ⅲ外传:天之痕		大宇/育碧软件
9	↓	奇迹	MU	Webzen/上海九娱
10	→	星际争霸	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美电子

发烧榜

排名	趋势	游戏	英文名	开发/代理
1	→	魔兽争霸Ⅲ冰封王座	Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
2	→	半条命:反恐精英	Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
3	→	传奇3	The Legend of Mir 3	Wemade/光通娱乐
4	↑	A3	A3	ACTOZ/东方互通
5	↓	轩辕剑Ⅳ外传苍之涛		大宇/寰宇之星
6	↑	剑侠情缘网络版		西山居/金山软件
7	↑	魔力宝贝	CrossGate	网星/ENIX
8	↑	使命召唤	Call of Duty	Infinity Ward/育碧软件
9	↓	大富翁Ⅶ		大宇/寰宇之星
10	↑	反恐精英:零点行动	Counter-Strike:Condition Zero	Turtle Rock/奥美软件

期待榜

排名	趋势	游戏	英文名	上市时间
1	↑	天堂Ⅱ	Lineage 2	2004 年 4 月
2	↓	魔兽世界	World of Warcraft	未知
3	↑	仙剑奇侠传Ⅲ外传		2004 年第三季度
4	↑	半条命Ⅱ	Half-Life 2	2004 年 4 月
5	↑	毁灭战士Ⅲ	DOOM III	2004 年 5 月
6	↑	模拟人生Ⅱ	The Sims 2	2004 年 3 月
7	↑	三国志X		2004 年第三季度
8	↑	刀剑 Online		2004 年
9	↑	太阁立志传Ⅴ中文版		未知
10	↑	科隆	Corum	2004 年第二季度

中国游戏企业人气榜

排名	企业
壹	金山软件
贰	大宇资讯
叁	网易
肆	光通娱乐
伍	盛大网络
陆	育碧软件
柒	奥美电子
捌	寰宇之星
玖	新天地
拾	美国艺电
拾壹	北京华义
拾贰	智冠电子
拾叁	新浪
拾肆	目标软件
拾伍	搜狐
拾陆	世纪雷神
拾柒	阳光娱动
拾捌	光谱博硕
拾玖	天晴数码
贰拾	上海九娱



■名称 刀剑 online 问鼎　■制作 象素软件　■内测 2004 年 3 月 22 日
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗　■代理 搜狐　■版本 中文



命！悬于刀光剑影之间

——《刀剑 Online》话江湖

吴宇森让发哥拿着枪在如水银泻地般的时间中打出了一连串漂亮的连发，弹壳掉落迸发出的撞击声伴随着看得见轨迹的子弹，准确地打入了敌人的体内，那一瞬间的视觉变换，被展示在《Max Payne》更加直白的暴力世界中，每一个翻滚动作的瞬间都可以带出一排子弹准确击中目标，这感觉仿佛就是一把冰冷的解剖刀，虽然它从来都是那么鲜血淋淋，但是一旦到了艺术家的手里，就会让整个过程被赋予艺术一般的美感。于是世人给了它一个非常优雅的名字——暴力美学。

李寻欢的头发似乎永远都长得可以遮着他的脸，但是发丝的挥动却还能带出那可以将数十米之外的敌人一刀致命的杀气，那把隐藏在手腕与折袖之间的小刀，永远都只能让你在死亡的瞬间看清到底长得什么样子。飞刀如光一般地刺向对手，只要一击，只要那丝常人所无法发现的缝隙出现，就意味着致命的一击。高手对决的那个瞬间，无论西门吹雪和叶孤城，还是浪客剑心面对杀手集团，都经历过的瞬间——剑出鞘又迅速地回鞘，瘦削身影踏着轻盈的步伐飘然而去，身后只留下一个身体开始滴血的失败者，旋即轰然倒地。这是东方人再熟悉不过的场景，我们习惯性地将其称为江湖，一个生与死都会悬于刀光剑影中的江湖。

当暴力美学遭遇江湖会是什么样子？《刀剑 Online》说，你可以在这里找到答案……

◆神话江湖

这是一个江湖。武侠名家说，有人的地方就有江湖，有江湖的地方就有恩怨，这是一万年都不变的哲理。但是眼前的江湖，人、妖混杂。

《刀剑 Online》的世界起源于中国神话，你将接触到的江湖是一个人、仙、妖都存在的世界。如同我们所熟悉的那样，在这部作品中的三大种族的六大职业将组成目前的“刀剑”江湖，当你进入游戏后你会发现不少以前所没有接触过的内容，比如你身上可携带的装备的多少，需要通过一个小任务来决定，完成任务后就可以获得更多的装备栏空格来携带随身物品。而根据玩家进入游戏的初始生日设计，系统还会为玩家生成幸运日，游戏总共有 72 个幸运日，不过每一位角色只可能获得一个幸运日。幸运日有什么好处？你很容易可以想到——在这一天去战斗的话，你会得到更多的经验值和更高的掉宝几率。

对于人物的基本属性设计，比较有趣的是增加了必杀技一项，这是初级玩家无法习得的能力，游戏规定必须在 15 级之后才可以通过完成一个任务开始学习必杀技。

过去在很多游戏里被限制的转职系统，在《刀剑 Online》中被提前开放了。游戏目前开放到了四转，当玩家第一次到达 60 级后，就可以一转了；一转后到 70 级，可以选择二转；二转后到 80 级，可以三转……游戏里有特定的为玩家提供“转生”帮助的 NPC ，只有找到它你才能转生。经过“二转”以后，玩家可以在即将“三转”的时候重新选择职业，转职后以前的所有技能都会消失，但你的属性将被保留，至于更多的转职，预计在一批玩家到达四转的终点时会陆续开放。



◆格斗江湖



人在江湖，就必须拿起手上的利器，用它击倒任何一个威胁到自己的人……

《刀剑 Online》的目的，就是让你体验刀剑交织的格斗，它是一个完全的格斗江湖。当你习惯性地把手伸向鼠标的时候，你会发现它已经变成了一把武器，你的点击会演变成一次次的出招。如果你以前玩过《侠盗罗宾汉》，那么你会发现《刀剑 Online》的战斗会变得非常地简单，你只需要划动鼠标，让鼠标的轨迹在屏幕上画出看起来挺有形的符号，就可以让你控制的角色打出漂亮的必杀技。当然，必杀技并不是《刀剑 Online》的主打，如你已经了解这款作品最大的卖点——99 连斩的奥义，本文中就不再赘述了。

这里，我们来说说动作。游戏中每个角色仅仅是跳跃就有 3 种动作，根据种族职业的不同，普通攻击有 3-4 种动作，格挡有 4-6 种；站立、走路、跑步、打坐、喝血、喝血被打断、防御、边防御边移动、被攻击、被打倒、倒地后跃起、被打得浮在半空……都各有一种动作，每个角色仅基本动作就有 19~22 种，加上越来越丰富的各个系技能，每个角色至少会有 100 种动作。如果将这个数字扩大到整个游戏的 3 大种族，每个种族 2 大职业，每个职业分男性女性。这样一共是 12 个角色，那么计算下来，至少有 1200 种动作会出现于游戏之中。不过这还是最小值，根据官方介绍，加上游戏中怪物的动作（不少怪物也拥有自己的连招和必杀技，你要小心了哦！），那么最高的动作可能会超过 5000 种——这是目前任何一款游戏都无法做到的。

通过连击系统、战斗系统，将这些动作串联起来，就形成了《刀剑 Online》引以自豪的“爽快的战斗”，虽然不可能随时随地都打出 99 连斩，但是即使仅仅数十连击，其淋漓的攻击效果也会让人有惊艳的感觉，那些武侠电影中的打斗场面，在一款小小的网络游戏里，你也一样看得到。

◆斑斓江湖

作为新一代网络游戏的代表，《刀剑 Online》 在游戏特效上的处理当然不能落后于人。

游戏中出现的大量技能在带给玩家攻击快感的同时，也在带给玩家另一类享受——视觉冲击。尤其是角色所使用的必杀技，其华丽程度让初次使用的玩家多会为之一震。

前面已经说过，通过完成一个特定的任务就可以让你控制的角色开始学习必杀技。必杀技也有等级之分，并非一股脑地抛给玩家，而是需要玩家循序渐进地去提高。《刀剑 Online》对必杀技的使用进行了简化，当玩家怒气值满槽后，使用鼠标在屏幕中的滑动轨迹，划出特定的符号，就能成功启动必杀。每一种必杀技都辅以了视觉特效，这让玩家在有能力发动必杀技时，不仅有进攻的快感，同时还很养眼，一举两得。

在《刀剑 Online》眩目的攻击下，还隐藏着一丝残忍。由于过分注重格斗过程的设计，所以游戏为了体现格斗的快感，还加入了一些暴力美学元素，这与多年前的《铁拳》有些类似——当你第一次听到《铁拳》中骨折的声音时，你会不会心里一搐呢？而现在你大概也需要面对这样的情况，当你用特定的连击把怪物断手、砍头、拦腰斩断，它断裂的肢体会哧哧喷血。如果你对怪物使用威力更大的连招，怪物会先愣在那里，接着，它的头、手、手臂、上身陆续从整个身体上掉落下来。最后，伫立在地上的下半截身体就会咣当一声倒在地上。

如果游戏里经常出现这类场景，或许就不是常人可以接受得了的。为了让游戏变得更大众化一些，《刀剑 Online》坚持只让玩家“虐待”怪物——只有在打怪时候才会出现支离破碎的场景，而不会在玩家的 PK 中加入太多暴力色彩。甚至有时你还会觉得《刀剑 Online》中的 PK 是充满道义的行为，比如人族在胜出时，会做出抱拳拱手的动作。既获得格斗的宣泄，又对暴力程度有所限制，这就是《刀剑 Online》的暴力美学——一种有限度的暴力，一种并不泛滥成灾的暴力。



◆论剑江湖

在《刀剑 Online》的设计中，阵法系统和竞技系统，改变了游戏单调的战斗模式，玩家之间可以组合出各种阵法协同作战，不同数量的玩家组建的阵法也不同，而操作一个多人的大阵则需要所有参与其中的玩家通过经常的演练，达到纯熟的配合，方可发挥威力。这也在无形中加强了团队配合的重要性，阵法成为了玩家之间互动的独特纽带。不过，威力巨大的阵法只有在建立教派之后才可修行，各个不同教派还可以研究自己独有的阵型。

游戏的竞技系统分成两部分，一是比武，二是论剑。

在游戏中，你可以随时向不管身处何地的其他玩家发出 PK 挑战信，对方屏幕的右下角就会出现一个闪动的红色宝剑图标，点击后弹出的窗口中会显示交战双方的等级、胜败场次、竞技积分等信息。对方接受挑战后，双方被传到一个不被打扰的专用竞技场，“肉身”则变成两个稻草人留在原地。而未参加的玩家，可以在任意地点通过点选观战模式，进入观战，同样的“肉身”也会变成稻草人。这就是《刀剑 Online》中搞笑的“稻草人阵”的由来，当你看到这个阵时，也意味着现在正有两大高手在进行切磋。

除了比武，竞技场也可以充当练习场，便于双方切磋连击技巧。因为《刀剑 Online》竞技系统独有的远程竞技功能，竞技也可以成为玩家之间交换物品的最方便的方式，挑战要交易的对象，双方进入特殊竞技场，可以直接把物品扔到地下。当然，这种交易方式，双方必须有相当的信任度才行。

竞技的最高形式就是论剑。小说中的华山论剑将会在《刀剑 Online》中得以实现，游戏独创了一个论剑模式，全部参赛玩家将在完全公平的起点下，通过层层竞技升入更高的层次。最后排名第一的玩家将登顶成为游戏中的武林盟主。这个系统的存在有可能会将网络游戏竞技概念全面铺开，在这个不以装备决胜负的世界中，一切都将仅仅取决于你的操作技巧。

◆策略江湖

《刀剑 Online》的竞技偏重于互相切磋武艺，而不是随意杀人。因此在竞技场打斗是在不损失金钱和经验的前提下进行的，整个过程非常公平。竞技比武采用积分制，15 级以上的玩家，每升一级都可以获得 20 分竞技积分。连击数越高，玩家级别相差越大，赢得战斗后的竞技积分就越高。竞技积分不仅可以使你在游戏中的声望大增，还可以制成卷轴出售，为你赢得可观的资金。

在竞技场内设计了围墙、树木等障碍物，玩家可以利用障碍躲避，使用轻功跳入围墙，在自己命悬一线的时刻抢得加血的时机，最后反败为胜……战术策略的运用，使挑战和比试变得充满乐趣，玩家在其中体验到的是头脑、反应速度、微操作和战斗技巧上的比拼，而不是单纯以装备和等级来衡量一个人的实力。

不论是对连击的编辑、必杀的操作、还是发暗器的节奏、防守的时机……一切不再是纸上谈兵，每个动作、每个战术，都需要你自己把握。有经验的玩家往往放弃使用编辑技，而是采用手动连招，以适应战场瞬息万变的战斗要求。如何安排不同技能的顺序，如何通过操作实现连招，如何迫使对方出现破绽，如何防守，如何进攻等等等等，这一系列的问题要素，使游戏的格斗过程充满了智慧和乐趣。这也使《刀剑 Online》有别于目前“Diablo”式的狂点鼠标的单一操作类网游，突出强调了 PK 中的动作策略要素，形成了新的网络游戏风格。

◆利刃江湖

作为一款以表现刀与剑为主题的作品，武器装备在游戏里自然是不可少的。《刀剑 Online》中仅武器就分为了刀、剑、枪、斧、锤、大砍刀、杖、拂尘等几大类，不过与以往网络游戏中过重地强调装备和武器不同，在这款讲究操作技巧的网络游戏里，人物的强弱对装备的依赖程度减小了，但是这同时也让装备的变化程度大大增加——没有什么装备是必不可少的，那么分多少类有多少种又有什么关系呢？如果你搭配得好，那么你会发现每个人身上的装备都是独一无二的。游戏在装备的属性数值上，采用了随机属性机制，所有在怪物身上随机打落的武器装备都充满了不确定因素。同样是一件“硬皮索衣”，有的可能是 20 的防，有的是 25 甚至 27、28 的防，也可能具有伤害减免、增加最大生命值的附加属性。

为了不让装备系统在这样的自由度下变成可有可无的鸡肋，《刀剑 Online》还是添加了很多游戏都有的装备镶嵌和升级系统。所有的装备都有“镶嵌孔”，通过镶嵌宝石可以使一件很平常的装备，变成为适应各种场合的好道具。游戏里允许用于镶嵌的宝石包括水晶、鸡血石、翡翠、田黄、蜜蜡，冰种玉、青玉髓……等等。而宝石本身又分为“碎片->破损->普通->上品->极品”5 个等级，宝石的等级越高，带来的效果越强，需要人物的等级也就越高。宝石也可以通过炼化来提升等级，当你觉得宝石的等级已经足够，就可以把它镶嵌到装备里。镶嵌也是一种对技能要求很高的技术，如果镶嵌失败，宝石就会破损。如果镶嵌成功的话，不仅装备的效果增强，外观上装备上会有异光流彩浮动。

和镶嵌相搭配的是合成与炼化系统。游戏中玩家不仅仅是能得到现成的武器，还可以将打到的零部件合而为一，生成称手的武器。比如，你打到了一只剑柄和剑刃，这时就可以到铁匠那把它们合成为一柄完整的剑。很多游戏里，打到极品装备都是可遇不可求的事情，但是在《刀剑 Online》中你却可以通过收集极品部件，从而获得合成的极品武器。这些部件本身也会有一些附加属性，它们很可能会发挥 1+1 大于 2 的效果，合成出罕见的装备。合成也有一定的失败率，不过，合成失败的材料可以通过与原材料的混合炼化，而产生出一些有用的道具。炼化原料包括铁矿石、铜矿石等基础原料，精练后的原料，以及控温原料、渗炭剂、淬火剂等等。

游戏中还有类很特别的，以绿色来表达状态的道具，那就是成长性武器，这就好象是件不会移动的宠物一样，所有绿色状态的道具或许看起来都不怎么起眼，但是通过在战斗中的磨练可以让它逐步升级成长，而真正的绝世神兵也是这么诞生的——不要再寄希望于好运气了，你与你手中的刀是共生的！



◆制造江湖

江湖之所以存在，在于有人，在于人与人之间有着很突出的矛盾，所以江湖诞生于人群。人群组成江湖，人群的扩大构成社会。或许我们可以换一个说法，社会即江湖。

所以，关于江湖，也是一个社会的代名词。它需要在一个大一统的社会体制下来建立，来发展，来走向更深远的未来。所以《刀剑 Online》制造了一个社会系统来完善这个江湖，而你的江湖，注定由你来创造。

游戏的社会系统并不复杂，但是却井然有序。它会为你谱写一本关系谱，让你知道在这个江湖中你和谁到底是什么关系，到底是敌是友。同时也会告诉你应该去做什么，你还缺什么——这就是社会关系谱的妙用。在刀剑的江湖里，你会是某些人的师傅，某些人的同门，某个人的老公／老婆，甚至还可以和别人结拜兄弟。

在游戏的社会关系界面，玩家可以在这里看到"朋友"、"婚姻"、"帮会"、"师徒"等数个选项。这看似简单，因为很多网游里都有此种设置，但是，实际上《刀剑 Online》的人际关系并非你想像的那样简单。以结婚为例，首先要求双方亲密度在80%以上，其次是要达到法定年龄——男 20 岁、女 18 岁，然后双方持有"结婚许可证"，方可登记结婚。这与现实中的情景无异。当然，如果你对爱情忠贞一片，那么这些小小的考验一定难不倒你。在游戏中，夫妻组队同练是最快的练级方式。夫妻组队杀死一只怪物所获得的总经验值会比单独打的时候高出许多。

当你的声望达到一定程度并且有了一定的等级，你就可以去武馆找某个 NPC，张帖"门生帖"，购买你的"门生帖"的玩家将有机会成为你的徒弟，你将可以教给他们你所知的武功。

对于心仪已久的帮会，玩家可以通过发出指令的方式申请加入。如果该帮会的头领们同意，你就会成为该帮会的一员。加入帮会后，你可以通过挑战上级等方式，取得更高的帮内职务。帮内职务的级别越高，玩家所拥有权利和利益就越大（诸如发动战争、收购地方势力、获得更多的帮会钱财等等），如果你只是一个普通帮众，你也能按贡献获得帮会每日收入中的部分资金，学习帮会技能，而且能随着帮会总部的升级而使买卖物品变得更加有利。

在江湖中行走，声望很重要，这与游戏中的任务系统有关。《刀剑 Online》的任务系统分为永久任务和临时任务两大类。每个永久任务玩家在游戏中只能接受一次，任务不会因为玩家的下线而消失，相同的任务只能完成一次。与永久任务相反，临时任务玩家可以完成多次，但如果玩家在未完成任务的情况下退出游戏，任务就会自动消失。值得一提的是，游戏中的大多数任务都需要多人组队才能完成。在黑暗莫测的洞穴深处，不定有多少穷凶极恶的 BOSS 级怪物在等待着玩家的到来，要想一个人孤胆英雄般的去完成任务，其下场很可能会是死路一条。团队的配合，对于完成一个任务是非常重要的。在游戏中，玩家还很可能会遇到这种情况：当你想去完成一个艰巨的任务时，周围的朋友们很可能都已经完成这个任务了，如何说服大家一起帮你完成这个任务？当然看你的嘴皮功夫和你的能力了！

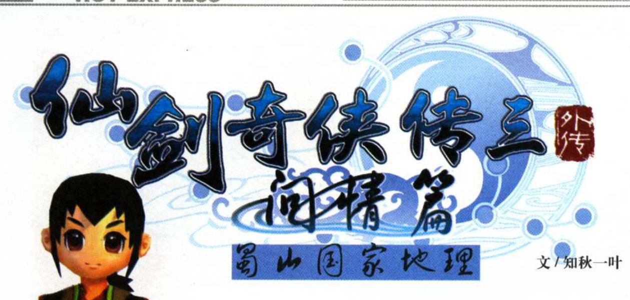
◆走向江湖

江湖儿女的故事，我们读过无数，看过无数，但是从来没有自己亲身去经历过一个看起来比较真实的江湖。有时候我们会幻想自己是江湖英雄，有时候我们会期待出现江湖奇遇。这些想法从小到大就经常萦绕在我们的脑海之中。当然，当你开始步入成年人的世界时，那些想法都渐渐地忘在身后，写进了稚嫩的回忆中。

我们不在江湖，却可以拥抱江湖。如果说《刀剑 Online》在制造一个江湖的时候留给了我们什么遗憾的话，那么就应该是那"不切实际"的连击设计——那不是江湖中所有的内容。只是，我们虽然在说江湖，但是这终究不是一个真实的江湖，所以当连击能够带给我们最大的战斗快感时，那么就认可它吧，尽管我们还不知道答案就是 Yes or No。

有人说江湖是成年人的童话，那么我们所准备走向的到底是一个童话的世界还是一个江湖呢？或许这并不重要，重要的是我们获得了快乐，一如今天笔者在这里用文字书写着《刀剑 Online》，它就是一个江湖……■(文／飞宇冰矢)

A	■名称 仙剑奇侠传III外传·问情篇	■制作 大宇资讯	■上市 2004年第三季度
	■类型 角色扮演〖RP〗	■代理 寰宇之星	■版本 中文版



文/知秋一叶

"仙剑奇侠传"所特有的架空世界，一直是广大FANS津津乐道的话题。仙剑世界观的核心，是构筑在中国上古神话和先民崇拜基础上的五灵六界体系。所谓五灵，就是水、火、雷、风、土五种巨大的自然力，他们是维系整个世界能量平衡的源泉，而在人间，五灵之力被女娲补天遗下的彩石所吸附，成为五灵珠，是人间最强之力。五灵珠、锁妖塔、女娲族、蜀山剑派，这些仙剑系列的重要表征物代表了我们的仙剑世界。其中"蜀山"在仙剑世界里占据最为重要的地位，这回的报道，笔者再次请来《仙剑奇侠传III外传》男主角南宫煌大人，给大家讲讲"蜀山"，当~当~当~当~有请！

南宫煌："啊？到我啦！要讲蜀山，好说好说。今天就给我的广大FANS（汗……谁是你的FANS-_-|||）介绍介绍我第一男主角大人长大的地方。"

蜀山大史記

咳，咳，蜀山是如何形成的呢？这要追溯到上古时期，大概夏朝初期（就是公元前2000年左右，算一算，距今4000多年了，好久远哦），一日"神界地气异变，神树爆长万丈，根系如垂天之云，深入盘古之心，盘古之心辐聚周边土石，逐渐扩大，形成悬空之山，是为蜀山。"这盘古，就是开天辟地的盘古没错，蜀山正是盘古的心脏哦。

这样过了快1300年，到春秋末期，正是中国历史上百家争鸣，思想文化大发展的灿烂时代，随着道家的出现，有"方士"阶层出现。蜀山附近地气特异，灵力极强的异象被一些方士发现，从此蜀山便成为传说中的仙山。开始有修仙之人在这里结庐修炼，但此时并没有形成一定的宗派，各人的修炼方式也各不相同，全凭自悟。其间有少数人成仙，多为"尸解"……不要理解成尸体肢解！这里是成仙的一种办法~

随后至东汉时期，蜀山修仙人数空前繁荣，最多达数千人，分成数百小门派，各自都有一套独特的修仙方法。各门派宗旨不同，但多数都和道教的宗旨有一定联系。同时，蜀山妖类修炼活动频繁，人类才真正开始了解到世间有"妖"这样一个种族，蜀山有相当一部分修士以斩妖除魔为己任，认为这样可以积德升仙，蜀山剑侠出现在民间的传说中，本大侠就是听着蜀山大侠的传奇故事长大的。

既然是"仙剑奇侠"，我们的仙剑派在哪呢？别急，喝口水先，听我细细道来。

此后经过一百年的时间，东汉末年蜀山各门派矛盾争端不断。在较大的门派——"仙剑派"的倡导下，蜀山召开绝顶大会，形成了一个蜀山各门派的联盟"蜀山盟"，同时在蜀山绝顶建立了三皇殿，形成日后蜀山派的雏形。至公元400年东晋时期，蜀山数百个小门派逐渐归并为十几个门派，最大的"仙剑派"人数有上百人，而蜀山中还有不少独来独往的修仙之士。各种修仙方式也逐渐完整。当时主流的方式是炼丹服药，而仙剑派的内功修炼被认为是效果不彰。

不过，历史很快给了仙剑派展示实力的机会。此后又过了一百年左右，南朝梁武帝信奉佛教，斥蜀山为邪魔外道，招集了无数高僧、法师上蜀山修建佛塔，企图压倒蜀山。"蜀山盟"奋力抗争，梁武帝人马惨败。经此一役，"蜀山盟"也元气大伤，很多以只会炼丹的门派因战斗力不强几乎灭门，而仙剑派因法术高强，在此役中立下大功。仙剑派初代掌门统合"蜀山盟"十几个门派，成立了"蜀山仙剑派"，简称"蜀山派"，同时在锁妖塔周围大兴土木，蜀山派正式形成（笔者：原来是反政府武装力量-_-|||）。此后，蜀山剑仙基本上以蜀山仙剑派为主流，修炼方式注重内功和剑术，同时积极搜集和保存各类修仙方法。修仙求积德而不求升仙，积极在世间斩妖除魔。众多的传奇故事，就从这里开始了。

蜀山之門規

蜀山的历史大家都了解了吧，蜀山是道家的仙山，仙剑派在历史重要时期成功掌管了蜀山，形成蜀山派。接下来本大侠再给你们讲解蜀山的组织，也就是后来蜀山派定型下来的修炼、管理组织结构。

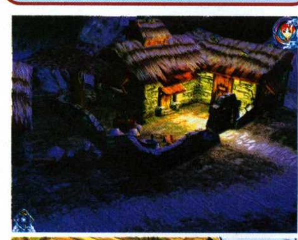
弟子：想入蜀山门修炼仙术可不是很容易的哦，蜀山收徒比较严谨，先要看缘，再看慧根，三看人品，有时会经过重重考察。蜀山收弟子可以随时要求出家为道，但一旦出家的弟子要还俗，必须离开蜀山，对外不可再自称蜀山弟子，但原有修为如果不被滥用，一般也不会被剥夺。触犯门规的弟子会被逐出蜀山，视情节轻重会有剥夺修为的惩罚。

很正规吧，不这样怎么能修出斩妖除魔的大师呢。蜀山的弟子分为：蜀山弟子、入门弟子、入室弟子三个阶段。

蜀山弟子：新入门的弟子统称"蜀山弟子"，此时的任务就是修炼，一般不参与蜀山政事，也很少去降妖，原则上没有师父的陪伴或特许不能单独下山行动。此时的蜀山弟子，只能在习武、炼气、养神三项当中选择一项进行修炼。一个字：苦！

入门弟子：当一个蜀山弟子修炼到一定程度，取得了师父和掌门认可后，便成为入门弟子。此时会被分配到各个长老辖下承担一定的工作。这长老好比你们时代的研究生导师，我怎么了解有研究生导师这个职业？我是谁啊，我是外传第一男主角大人，哈哈哈！（自己寒一个-_-|||）同时，弟子可向任意一个长老求教学习任何蜀山修炼方式。

入室弟子：长老在入门弟子中挑选产生，一









般每个长老只选择1~2名，作为重点培养，将自身绝学倾囊相授。被视做该长老的接班人（博士生导师……）。

长老：掌门接任后，比掌门辈分高和同辈分的弟子都有担任长老的资格，一般掌门会分封十数个或数十个长老，辅佐掌门处理门派事务。

真武长老：掌管武术类修炼体系中的功夫传授、整理、创制。弟子降妖伏魔事务管理，锁妖塔相关防卫工作。

玄气长老：负责练气类功法传授，蜀山历史文献整理等工作。

元神长老：负责养神类功法传授，搜集打探仙、妖、人界情报工作。

律德长老：负责蜀山弟子品行、功过评定，对赏罚提出建议，以及蜀山日常行政事务管理。

剩下的长老们没有具体的职位和负责事项，有些并不居住在蜀山，而是云游在外。譬如一代里大家印象深刻的酒剑仙就是个爱四处云游的长老~

掌门：掌门就是老大了，也是我努力的方向哦。掌门是蜀山最高权力者，一般都是由上一代掌门指定继任。因第七代掌门因情而出走隐居，造成蜀山群龙无首而大乱，便有了只有出家弟子才能担任掌门的门规。历代掌门继任之时，可通过"天视地听"和已经成仙的初代掌门沟通，了解蜀山的许多秘密。

蜀山之武功

有点沉闷？那位同学不要睡觉~~下面要讲解激动人心的蜀山派招法啦，你们在游戏中所使用的各种招式法术，都是蜀山仙剑派的技能。

习武

御剑：最基本和最常见的蜀山仙术，是通过气而操纵剑凌空飞行，具有强大杀伤力，是每个弟子都必须掌握的仙术。炼到最高阶段就是御剑飞行，这可不是谁都能掌握的（字幕：为防止身体伤害，家庭观众切误模仿）。

符箓：符和箓的合称。符指书写于黄色纸、帛上的笔画屈曲、似字非字、似图非图的符号图形；箓指记录于诸符间的天神名讳秘文，一般也书写于黄色纸帛上。符箓是天神的文字，是传达天神意旨的符信，用它可以召神劾鬼，降妖镇魔。这个招法正好是RPG常有的召唤兽系统。

咒术：应用咒语祈请神明、诅咒鬼蜮的一种方术。可以感通天帝，役使鬼神，达到除邪消灾、逢凶化吉的目的。

禁术：又叫"禁法"。"禁"有禁止、禁錮、遏制之意。可遏制鬼物、毒虫猛兽和驱治疾疫。

炼气

存思：又叫"存想"。闭合双眼或微闭双眼，存想内观某一物体或神真的形貌、活动状态等，集中思想，去除杂念，进入气功能境界。

守一：其主旨为守持人之精、气、神，使之不内耗，不外逸，长期充盈体内，与形体相抱而为一。以为修习此术，可以延年益寿，乃至长生久视。

行气：亦称炼气、食气、服气。道教早期修炼方术之一。是指一种以呼吸吐纳为主，而往往辅以导引、按摩的养生内修方法。一般又分外息法和内息法两大类。其重点在以我之心，使我之气，养我之体，攻我之疾，从而延年益寿。

导引：是修炼者以自力引动肢体所作的俯仰屈伸运动，常和行气、按摩等相配合，以锻炼形体的一种养生术，属气功中之动功。

养神

内视：又称内观，是一种净心止念的方术。"内视远听四方，令我耳目注万里之外。久行之，亦自见万里之外事"，就是我们常说的"千里眼"。

存神：又名思神，存思人体之中、天地之间各种"神灵"。

辟谷：又称"却谷"、"断谷"、"绝谷"、"休粮"、"绝粒"，即不食五谷杂粮。人食五谷杂粮，要在肠中积结成粪，产生秽气，阻碍成仙的道路。同时，人体中有三虫，专靠得此谷气而生存，有了它的存在，使人产生邪欲而无法成仙。

服食：又名服饵，指服食药物以养生。世间和非世间有某些药物，人食之可以祛病延年，乃至长生不死。咳，那个…朋友们，想长生不老、益寿延年吗？让我教你一个捷径吧——绝食！（台下砖头砸过来……）

外丹：原称炼丹术。为避免其与内丹相混淆，改称外丹。这是以炉鼎烧炼矿物类药物，制取长生不死仙丹的一种方术。

呼~~一口气说了这么多啦，那今天就先讲到这吧。对于神秘的蜀山，你也有点动心了？很好。想去蜀山修炼的，欢迎汇款报名，报名地址…嗯……还是"上海软星"，什么，上次汇款报名"煌大仙算卦批命培训班"的没有消息了？呃……这个，我不知道……闪先~！下次后继报道再见！■



A

■名称 STALKER:Shadow of Chernobyl ■制作 GSC/THQ ■上市 2004年9月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文 / Kurdt

潜伏者:切尔诺贝利阴影

在很久以前,GSC的成员们还都比较年轻的时候,就希望开发一款以切尔诺贝利核电站核泄漏事故为主题的游戏。但由于诸多方面的因素,这个想法一直没有得到实现,直到近几年游戏开发计划才重新提上日程。游戏开发者选择了电影《潜伏者》(STALKER)中的主要人物"潜伏者"作为游戏中主角,而这部影片又是根据Strugatsky兄弟编写的纪念切尔诺贝利核电站核泄漏事故的小说《Roadside Picnic》为蓝本改编而成。尽管有着众多的前辈,但数字化的《潜伏者:切尔诺贝利阴影》(STALKER:Shadow of Chernobyl,后文简称STALKER)则会给玩家带来更为新鲜的感受。





故事的时间选择在了切尔诺贝利核电站核泄漏事故发生20年后的2006年,一场灾难再次侵袭切尔诺贝利,切尔诺贝利核电站再次发生核爆炸。爆炸发生后,核电站周围发生了恐怖的变化,无数的僵尸和异形物成为了那里的主人。大批的军队再次入住核电站,切尔诺贝利再次陷入恐慌。但此次异常的爆炸到底是什么引起的?这次的爆炸后面似乎隐藏了一个不可告人的秘密,一个巨大的阴谋。为了寻找事情的真相,"潜伏者"再次担负起了拯救切尔诺贝利的重任,他们将重返切尔诺贝利。

在游戏的场景设计上,游戏开发小组力求将一个真实的切尔诺贝利展现给玩家。游戏中共有15个不同的区域,范围覆盖了20平方公里。玩家将会完全笼罩在一种黑暗的气氛下。游戏开发者曾2次前往切尔诺贝利,从那里收集到很多的素材,游戏中60%的建筑均为切尔诺贝利真实的建筑。

在游戏中玩家将面对的敌人不仅仅是人类,更多的"异形"生物将会给你带来更大的威胁。不仅如此,游戏中的其他"潜伏者"也有可能成为你的敌人。游戏开发者设计了超过100个与你相同的"潜伏者",他们和你进行着同样的任务,作着同样的事情。在游戏中,如果你杀了这些"潜伏者",其他的"潜伏者"将会对你进行主动攻击。但如果你曾救助过他们,他们会在你执行任务的时候给予你很大的帮助。同时,游戏开发者对电脑AI的设计也细致入微,举个简单的例子,一个游戏中巡逻的守卫,他们会搜索游戏中你可能藏身的地方,对你进行包围,并通过无线电与总部联系请求支援。

游戏加入了简单的RPG成分,玩家可以购买武器、装备并进行升级。很多的工具会大大增加你执行任务的效率,但没有任何一种装备是必需的。游戏并没有规定玩家的发展路线,玩家可以根据自己的实际情况选择前进的路线。比如,一些特殊的区域需要探测器才能通过,而你恰好没有探测器的时候,你可以选择另外的路线前进,而不会困在那里一筹莫展。在游戏中,游戏开发者对于武器的设定也颇费苦心,游戏中大部分武器都来自于真实的世界,这首先给了玩家亲切感。不仅如此,不同的武器会有不同的效果,准确度,射程,杀伤力,都可以感觉到明显的不同。你可以清楚地感觉到5.56mm和7.62mm的子弹杀伤效果和穿透力的不同。而且每支武器又都可加上激光瞄准具,消声器,榴弹发射器等等,只要有钱,所有的东西都可以在黑市商人处买到。交通工具也是游戏一大特点,游戏开发者充分考虑了交通工具的物理特性,而玩家在驾驶的同时还要注意汽车的油量、受损程度等等,不同部位的受损会导致交通工具不同的反应。









游戏引擎是开发者引以为傲的部分，游戏开发者甚至将游戏的引擎与 DOOM III、Half-Life 2 来比较。这不是开发小组在自夸，STALKER 有这个实力。STALKER 采用 X-Ray 引擎，支持最新的 3D 技术，可以呈现高度几何细节（100-130 万个多边形）的室内、室外场景，并可以根据系统硬件自动调节游戏到最佳模式。不仅如此游戏开发中使用了 nVidia 的 Cg 高级 3D 编程语言，并对 GeForceFX 核心的产品进行了优化，对应微软的 DirectX 9 并采用了 Vertex Shader 2 和 Pixel Shader 2 技术。按照开发者的描述，现在市场上主流的显卡将难以应付 STALKER。

与此同时 STALKER 似乎遇到了一个也许是致命的打击。在我们等待 STALKER 的时候，我们却看到 STALKER 遭遇了与 DOOM III、Half-Life 2、World of Warcraft 同样的厄运，都是在开发阶段出现了所谓的“媒体测试版”。很多硬件媒体甚至开始用这个 Alpha 版对一些主流显卡进行评测。但我们都知道，这样的 Alpha 版与正式发行版有很大的区别，甚至可以说只是正式版本的皮毛。但今年电脑游戏成为继音乐、书籍及电影在互联网上任意泄露与传播后的又一个目标。也许对于玩家和爱好者们来说，这种非法途径所获得的先睹为快，的确能够满足人们一时之间的好奇心与优越感，但是，这种不负责任的方式给厂商和制作者带来的损害，最终还是将会直接影响到玩家与爱好者的自身。这样的结果只会是游戏的延期，开发商的心灰意冷。

我们期待着 STALKER……

切尔诺贝利核电站核泄漏事故

这是一场历史性的灾难。1986 年 4 月 26 日，前苏联（现乌克兰境内）的切尔诺贝利核电站 4 号机组发生爆炸，8 吨多强辐射物质倾泻而出，使 5 万多平方公里的土地受到污染，320 多万人遭受核辐射的侵害。



关于电影——去恐怖地带探索灵魂的本质



- 片名：潜伏者
- 英文：Stalker（前苏联）
- 导演：Andrei Tarkovsky（安德烈·塔尔科夫斯基）
- 编剧：Arkadi Strugatsky Boris Strugatsky
- 演员：Aleksandr Kajdanovsky（亚历山大·凯达路夫斯基）
  Alisa Frejndlikh（艾力莎·弗费洛里卡）
  Anatoli Solonitsyn（亚那托里·索洛丽特辛）
- 片长：160 分钟





安德列·塔尔可夫斯基，前苏联的著名导演，被伯各曼誉为“20 世纪最伟大的导演”在 1983 年以《潜伏者》导演的身份参加了威尼斯电影节，并获得了巨大的成功。这位诗意电影的缔造者始终以一种探索与追寻的精神带领着观众走进人性的深层世界，用象征主义的手法表现人对于信仰的、生活本质的挖掘。■



B+

■名称 Area 51 ■制作 Inevitable Ent ■上市 2004年7月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

AREA 51

文/十大恶劣天气

51区

传说中的"51区"

说起"51区",它在UFO迷们心目中的地位犹如基督徒的圣城耶路撒冷。它离赌城拉斯维加斯只有两个小时的车程。整个地区的面积为144平方英里,是一块位于内华达州沙漠地带的干涸河床。这个基地作为美军新型飞行器的秘密试验场已经存在了半个世纪,从表面上看,它与一般的空军基地毫无差别,为了阻止有人靠近51号地区,军方购买了基地附近大约一万英亩的土地将其也设为军事禁区。至今没有任何关于这个基地内部的照片与视频公布于大众的面前,更有意思的是,作为内华达州测试场和内利斯空军靶场的一部分,U2高空侦察机的测试工作就是在这里完成的,而美国政府却一直否认"51区"的存在。传说这里正在秘密进行着对外星飞行技术的研究工作,几位曾经在其中工作过的"好事者"也声称五角大楼与外星人有着密切的联系,尽管它的可信度在儿童眼前可能会更高一点,但对于无聊的地球人而言,相信这一切也许比不相信更有趣。

结果各种新型人造飞行器的起降与轰鸣在周围居民的眼中就不再是那么理所当然,再加上《独立日》、《X档案》等好莱坞影视作品的渲染下,51号地区越发神秘。为了吸引观光客,内华达州政府甚至将附近的375号公路命名为"外星人起降跑道"。现在,Inevitable Ent也要来掺和一下,他们此次的作品是同名FPS游戏——《51区》(Area 51)。







游戏中的51号地区

与科幻电影剧本一样,这款FPS游戏中的"51区"是一个外星人研究场所,不过它的构造比《独立日》中更为巧妙:基地的地面建筑为普通的飞行测试研究设施,而地下100米深处埋藏着一艘1955年坠落在内华达沙漠的巨型外星飞船,这个秘密就连上层工作的空军都无从知晓。2005年的一天,"51区"与外界失去了联络,自动防御系统锁死了对外的全部出口,地底蔓延出了神秘的外星孢子,被感染的工作人员变成了各种各样的怪物,而外星人本体也从地下基地中迅速繁殖。玩家所扮演的是一名中央情报局的生化武器专家Ethan Cole,你将率领一直小分队前往"51区"拯救一切。你所面对的敌人包括:

病毒寄主:即被外星病毒感染的基地工作人员,这些工作人员会使用人类的武器,并懂得一些基本的CQB战术,但由于病毒入侵脑部,他们的行动速度较为缓慢,但HP较高。此外,游戏中"感染"的设定有些类似2002年的冒险游戏《The Thing》,感染对象并不会在第一时间转变为怪物,你的队友会在不知不觉中被感染,同样,那些在战斗中遇到的NPC们同样有可能是病毒的携带者,这些埋藏在玩家周围的定时炸弹随时有可能将你吞噬。

外星人本体:它们使用发射速度缓慢,但杀伤力极强的外星武器,随着游戏的进程,你还将遭遇各种低级外星生物,如在吸附在墙壁上快速前进的爬虫、力大无穷的怪兽等等。

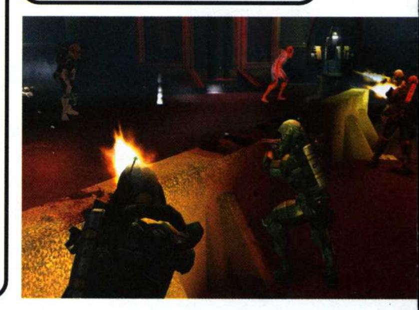
人类士兵:随着剧情的发展,Ethan Cole将揭开"51区"的神秘面纱,也会将政府与外星人之间的神秘交易公布于众,为此你不得不与那些身经百战的特种部队士兵们一较高下。

基因改造系统

游戏中除了常规的HP槽以外,还提供有一个病毒感染率。"51区"中的每一个人类都被病毒感染,Ethan Cole自然不会例外,他在生化科学方面的知识可以保证自己不会迅速被病毒吞噬,这个病毒感染率所显示的就是Ethan Cole被感染的程度,一旦感染率达到了100%,Ethan Cole就会死亡,你必须在被完全感染之前完成一个个关卡,因此游戏的节奏相当快。所幸的是,战斗中你会获得一些延缓病毒感染的药物。



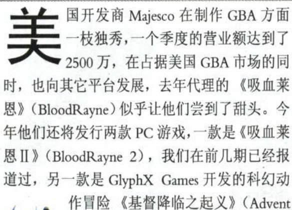
除了15种人类武器以外,游戏的武器系统中还包括13种外星武器,其中5种威力巨大的外星武器必须在玩家使用特殊能力的同时才能使用。游戏中出现的一些物品也可以当作武器来使用,Inevitable Ent演示了使用叉车将蜂拥而至的外星生物撞倒以及通过显示屏操控10挺自动机枪封锁敌人这两种另类的战斗方式。在杀死外星生物后,你可以获取它们的DNA样本以改造自身的能力,可供提升的特殊能力包括高速移动、快速跳跃、双倍火力、防御力加倍、浮空等技能。这些技能在使用后会加速前文提到的病毒感染率的变化,因此这个设定还兼有MP的功能。当使用特殊能力后,Ethan Cole的身体会发生明显的变化,如使用双倍防御力特技之后,Ethan Cole的右手会迅速生出一个巨大的变异角质层以抵御敌人的火力,同时自身的弹跳高度与运动速度会有一定程度的下降,使用浮空特技后,Ethan Cole的身体上会生出六条触手用于吸附在墙壁上攀爬。■




文/神之影

基督降临之起义

美国开发商Majesco在制作GBA方面一枝独秀，一个季度的营业额达到了2500万，在占据美国GBA市场的同时，也向其它平台发展，去年代理的《吸血莱恩》(BloodRayne)似乎让他们尝到了甜头。今年他们还将发行两款PC游戏，一款是《吸血莱恩Ⅱ》(BloodRayne 2)，我们在前几期已经报道过，另一款是GlyphX Games开发的科幻动作冒险《基督降临之起义》(Advent Rising，后文简称AR)。



三部曲的首部

GlyphX Games的Mustard兄弟对游戏和文学颇有研究，他们的梦想就是开发出能被誉为经典的科幻三部曲。经过一番构思计划后，他们找来了著名的科幻小说家沃尔森·史各特·卡尔德(Orson Scott Card)，让他为AR编写剧情，目的是为了让大家玩起来更像是在看小说。

在浩瀚的宇宙中，当一个新物种出现时，其它先进文明的种族会帮助它进化、发展，代价是千年的奴役。一个专门"培养"新物种的Seekers族取得了至高无上的地位，当外面流传人类比他们更为先进、强大、文明和博爱时，嫉妒心使他们变得残忍，一个灭绝人类的计划开始了。玩家扮演的是少数幸存者中的一名，Gideon Wyeth，他透过启发隐藏在体内强大神秘的力量，带领人类走上复仇的道路。AR非常注重剧情的发展，并不是一味地打打杀杀，最后你要选择救妻子还是救兄弟，这两个结局也为以后的两部作了铺垫。Mustard兄弟还提到，AR的通关存档是后面两部开始游戏的钥匙，这种想法实在太令人佩服了。


一把可以向三个方向开火的枪

《光晕》的翻版


乘坐交通工具

国外各大网站在对AR的报道中都会提到《光晕》(Halo：Combat Evolved)，主要是AR与Halo之间有太多的相似之处，例如未来的背景、科幻的武器、乘坐的交通工具和可在第一人称与第三人称转变的模式等。在AR中，会出现20多种武器，多数来自敌人手中，游戏里不会出现子弹夹之类的东西，当武器没子弹时，你还可以将它当作硬物扔向敌人。AR有武器上限的设定，你最多只能拿三把武器，一般情况下手里只能拿一把，武器可以在左右手上互换，如果获得了两把一样的轻型武器，则可以像马克思·佩恩一样手持双枪作战，同时攻击两个敌人，开枪的姿势甚至比他更有型。游戏里可以驾驶的交通工具也达到了18种，有能从其他交通工具上辗过巨型坦克，也有能承载两辆交通工具的巨型车。视角的变化也很有意思，如果进入第一人称，游戏就跟普通FPS没两样；如果进入第三人称，射击的目标则会自动锁定，让玩家更容易击中目标。AR也有与Halo不同的地方，在没有武器时，可以对敌人施展拳脚工夫。


并不是孤单作战

与众不同的感觉

对游戏的特性归纳一下，你会发现一款被定义为动作冒险的AR，不仅拥有传统的动作系统，还有RPG的升级技能系统，FPS的射击系统，再加上小说式的剧情，相信很难找出能比AR更有创意的游戏。另外，AR采用了改良后的虚幻引擎，支持5.1的杜比音效，能表现出游戏精彩的影音效果。


拳打

角色升级和技能

AR带有不少RPG的元素，例如角色升级系统，它能逐步释放隐藏在Gideon Wyeth体内的超自然力量，这种力量将以杰迪武士那样的形式出现，这种力量暂时分为八种技能，攻击、防护罩、使敌混乱、治疗、加速、心灵控制、指引、能量爆发，你可以释放恐惧冲击波摧毁敌人，也可以浮在空中用心灵意念控制那些敌人撞向附近的墙壁。每一种技能的使用必须在环型的菜单中选择，而且使用的次数越多，威力就会越强。这八种技能只是Gideon Wyeth所有能力的一小部分，在第二、第三部还能发挥出更多更强的能力，据说在第三部，Gideon Wyeth可以用心灵意念移动整个山脉。


使用心灵意念，让两辆车撞在一起

沃尔森·史各特·卡尔德 (Orson Scott Card)



美国现代科幻小说家，曾出版过8部科幻小说，曾获得过两届的雨果奖和星云奖，成名作《终结者游戏》的同名电影目前在拍摄当中，AR发行后，也将推出一部同名小说。■

B

■名称 Blitzkrieg: Burning Horizon ■制作 Nival Interactive ■上市 2004年5月
■类型 策略《ST》 ■代理 未定 ■版本 英文版



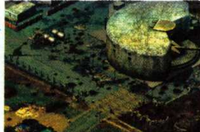
文/神之影

闪电战:燃烧的地平线





去年,一款《闪电战》(Blitzkrieg)巩固了CDV在二战即时战略的霸主地位,而且还被玩家们称为“最真实的二战游戏”,虽然在年度评奖中没获得大奖项,但它已经在玩家心中树立了很高的地位。就在《闪电战》发行后,Nival Interactive马不停蹄地开始了三款游戏的开发工作,其中有两款是《闪电战》资料片,另外一款是《闪电战2》。前些时候,CDV公布了其中一款资料片的消息,并命名为《闪电战:燃烧的地平线》(Blitzkrieg: Burning Horizon,后文简称BH)。







全新战役、任务多样化

BH的剧情将着重二战的细节部分,在游戏中增加了8个单人任务,由18个战役组成,这些战役主要围绕德国二战名将隆美尔展开,其中一部分是二战的关键性战役,地点辗转于北非、地中海、北欧、东南亚、太平洋之间,包括了阿登尼斯、阿拉曼、的黎波里、托布鲁克、西西里及诺曼底等战役。上个月初,在网上流传的资料片《全面挑战》(Total Challenge Blitzkrieg Expansion)并非官方正式的资料片,而是一个MOD大集合。CDV透露,BH与《闪电战》相隔一年之久,不能保证每人都还留有原版,所以BH在安装时将不需要原版。

游戏的任务目标将变得多样化,会出现空袭、暗杀、掩护撤退、防御战等行动。例如在1942年的缅甸,你得到了尼泊尔廓尔喀族的人力支援,你必须使用这些人穿过密集的森林,从后方偷袭日本在前线的火炮。由于战役发生在世界各地,战场的变化也较大,一些环境因素会制约着行动的顺利进行。大风、大雨、大雪都会降低单位的可视范围和空军的支援,沼泽、沙丘会阻碍坦克、装甲车的前进,那里你只能使用步兵。虽然森林和建筑物都能阻碍部队的行动,但你完全可以用炮火将它们夷为平地。

新势力、新作战单位

为了配合新战役,BH增加了亚洲的一个势力,日本。日军的步兵士气高昂,能发挥更强的威力,还拥有强大的轰炸机和精确的炮火支援,不过他们的地面装甲部队相对弱了点,一些装甲车的装甲竟然能被来福枪的子弹穿透。

如果把日本的作战单位也算进去,游戏中一共增加了50多种作战单位,其中包括了日军的奇哈坦克(Chi-Ha)、零式舰载战斗机(Zero)、德国的四号H型坦克(Panzer IV H)、布伦海姆式轰炸机(Blenheim)、英国的威格士战斗机(Vickers Vildebeest)等,还有非洲军团、澳大利亚步兵。值得一提的是,这次终于出现了海军,可惜只出现用于飞机轰炸的航空母舰。所有的作战单位依旧按照真实的数据做成,它们的装甲大概可以分成4部分,前、后、两边、顶端、其中前面的装甲最厚,有些时候,你还必须根据这个特点来攻击对方的部队。此外,BH中还修改了一些作战单位的数据,比如Ju-87斯图卡俯冲轰炸机(Ju-87 Stuka)增强了装甲的厚度和武器威力,坦克猎手增加了37mm的加农炮。

更具有挑战性

有充裕的时间作为前提,BH除了增加新任务和新兵种外,还对即时战略最头疼的电脑AI进行了大幅度地提高,并在游戏中取得了不错的效果。电脑会寻找你的弱点,专门攻击最薄弱的防线,如果你在某块区域聚集了过多的兵力,他们会选择攻击其它区域;电脑会排除地雷,以前强大的地雷战术将很难发挥作用;电脑还会处理空军,不时派出侦察机来窥探你的军事力量,不过这个战术要在游戏后期才会被使用;电脑甚至会模仿你的战术,要是一些BT的战术被电脑学了,后果可是不堪设想。游戏的士气系统也相当出色,如果你击毁对方过半的装甲部队,那么敌方的士气会低落,士兵在战斗中会选择撤退或投降。■





■名称 Manhunt	■制作 Rockstar North	■上市 2004年5月
■类型 动作〖AC〗	■代理 未定	■版本 英文版

A-



文 / Oscar

追捕



说到苏格兰，人们马上就会想起威士忌酒，想到长布裙和风笛，想到森林、山丘、湖泊以及一些粉红色的城堡。在人们的普遍印象中，这些就是苏格兰的全部。不过，对于游戏玩家来说，在苏格兰还有一个著名的游戏开发小组Rockstar North（先前名为DMA Design），他们所制作的经典游戏“侠盗猎车手”（Grand Theft Auto）系列一直为众多玩家所津津乐道。如今，他们又将推出一款全新的秘密行动类游戏，名字就叫做《追捕》（Manhunt）。它可是和日本电影《追捕》没有任何关系哟。

源自PS2的游戏

其实，《追捕》是Rockstar North在去年按照美国的母公司Rockstar Games的授意开发制作出的一款颇受关注的PS2游戏。游戏的创意非常独特，与现任加利福尼亚州长阿诺德·施瓦辛格曾经主演的动作片《过关斩将》（The Running Man）极为相似。在游戏中，玩家将扮演一个名叫James Earl Cash的秃头家伙，本来被法院宣判处以死刑，但是却被一个叫做Starkweather的节目导演通过贿赂典狱长，将其从监狱中释放出来，并且带到一个荒芜城市的竞技场中。在这里，James Earl Cash将遭到许多雇佣杀手的追击，以此来为自己所谓的守护天使带来快乐。

说到这里，玩家或许已经猜到自己在游戏中所要做的事情就是虽身处险境却要转败为胜。不过，这并不是游戏的全部。玩家在游戏中还要尽可能地以最极端的手段将敌人杀死，从而能够获得奖励的分数。对于一些玩家来说，他们或许不喜欢游戏中所出现的一些稀奇古怪的杀人武器；但是对于另一些玩家来说，塑料袋、玻璃碎片、长柄镰刀以及铁锤却能够刺激他们的感官神经，让他们充分体验到异乎寻常的快感。







独特的游戏性

《追捕》的游戏方式非常类似于“神偷”（Thief）系列。在游戏中，玩家几乎没有任何保护，只能借助阴影与敌人周旋，并且每次只能与一两个杀手较量，否则没有丝毫胜算。玩家唯一的选择就是将敌人从其伙伴身边引开，比如投掷砖头，引起敌人的注意，使其朝着自己这边走过来，然后自己躲在角落中，出其不意地将敌人干掉。不过，在这个过程，玩家在未被敌人发现的情况下将敌人玩耍的时间越长，最终对敌人的杀伤度就会越可怕，从而得到更高的分数。因为整个过程都将通过电视直接转播，特别是血腥的杀戮场面会被电视台反复播放。





至于其他方面，《追捕》与同类秘密行动游戏大同小异，各种秘密行动类游戏所有的因素一应俱全。只是在声响方面，游戏开发者处理得更为细致。比如在沙路上行走会发出较大的声响，应该尽量避开。





麦克风的妙用

据说《追捕》在推出的时候，游戏开发者建议玩家带着耳机来进行游戏。因为当玩家身处竞技场的时候，一个肥胖的像是主持人的家伙会不停地叫嚷，一会儿指示方向，一会儿称赞，一会儿又漫骂，可笑的声音时不时地传入玩家的耳鼓。不过，更为有趣的是麦克风的妙用。对着麦克风说话，玩家的声音就会在游戏中广播出去，以此来引起杀手们的注意。尽管这个行动手法不算高明，但是这个游戏特色却是令人感到颇具吸引力的。

图像的改进

同PS2版的《追捕》相比，PC版的游戏在图像方面做了明显的改进。不但整体画面看起来更为精彩，而且纹理的解析度也有所提高。玩家在游戏中可以清楚地看到杀手身上的纹身，并且食品店柜台上的各样器皿也清晰可见。此外，《追捕》的光影效果也同样有所提升，为游戏营造出更为突出的戏剧效果，使玩家感受到更加紧张刺激的游戏氛围。

预计《追捕》的PC版本和Xbox版本将于今年第二季度同时推出。目前，尽管在秘密行动类游戏中不乏有“合金装备”（Metal Gear Solid ）系列和“分裂细胞”（Tom Clancy's Splinter Cell）系列等精品，但是《追捕》凭借着自身与众不同的游戏创意以及独特的游戏性，相信也一定会受到广大玩家的青睐。■

A-

■名称 RollerCoaster Tycoon 3 ■制作 Frontier Dev. ■上市 2004年第四季度
■类型 经营策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



过山车大亨Ⅲ

好东西要榨干最后一点剩余价值！

人类拥有一种叫做“紧张”的情绪，这种情绪一般来说是负面的；不幸的是，人类还拥有另外一种情绪，那就是“好奇”。当这两种情绪混杂到一起的时候，我们就会看到人们一边尽管惊恐地难以自持，一边还是象瘾君子一样地拼命找刺激来促进自己的肾上腺分泌。这些刺激物包括了恐怖电影、蹦极、鬼屋，还有一种叫做过山车的东西。

在过山车上尖叫着翻滚是件惬意的事，而比这个更惬意的事则是看别人在过山车上翻滚着尖叫——尤其是当这过山车的轨道是自己设计的时候。说到这里，你是否已经在嘴里默默地吐出了那个名字呢？不错，这就是传说中的“过山车大亨”所能带给我们的乐趣。

当年“过山车大亨”在1999年甫一面世，就吸引了无数模拟经营玩家们的眼光，迄今已经卖出去了700万份拷贝；这个数字在电脑游戏领域绝对可以称得上是个奇迹了。究其成功之道，是因为其设计思路与传统模拟经营游戏截然不同：它没有将资源全部平摊在一个游乐场的宏观管理上，而是集中在过山车这一个最眩的项目上——游戏的重点就在于让玩家设计出千变万化的过山车轨道，更心跳、更刺激、更惊险，让游客呕吐的更多……《过山车大亨Ⅱ》承秉了一代的设计理念，也颇得好评。根据“好东西要榨干最后一点剩余价值”的游戏界铁律，这《过山车大亨Ⅲ》早晚也是要出现的，于是它果然就即将发售了，真可以说是天数茫茫不可逃啊。









算不上革命性的一代

其他的细节方面，游客们有了更多的个性，有自己的表情，有自己的衣着，有自己的嗜好；当乘坐过山车的时候，一些人也许兴奋地挥舞着手臂，另外一些人则缩在座舱里瑟瑟发抖。别的细节诸如阳伞大小，快餐店的汉堡定价，主题公园的整体风格什么的，也需要玩家亲自来定制。说实话，这是经营模拟游戏的固有模式，个人倒不觉得这有什么新鲜的。

从目前得到的信息来看，《过山车大亨Ⅲ》虽然在画面和功能上有所改进，但其游戏内核并没有太大变动，也谈不上是革命性的一代。不过话说回来，不革命又怎么样，好玩就得了，只要玩家仍旧喜欢体验刺激的过山车之旅，那这款游戏就有其存在的价值。

安全带系好了么？好吧，那么我们开始尖叫。■

BT玩家们！让你们知道什么叫自作自受！

首先需要指出的是，“过山车大亨”系列的主设计师Chris Sawyer这一次只担任顾问角色，而主设计师的重任则压在了Sswyer的朋友David Braben和Braben的工作室身上。据设计人员宣称，《过山车大亨Ⅲ》最大的变化，将是摒弃前两代的2D画面，而是采用了一个强劲的3D引擎来渲染出一个全3D效果的绚烂过山车世界————我不得不说，这套说词实在太欠缺震撼性了，对于玩家来说，“全3D游戏”比自己家门口电线杆上的小广告还多，早就习以为常。

不过且先不要翻过本页。我们知道，这“过山车大亨”是与众不同的游戏，它的主要卖点是让玩家设计出变幻莫测的过山车轨道来，明白了么？全3D的，这就意味你可以选择游客的视角，坐在自己精心设计的过山车座椅上，亲身感受一把天旋地转头晕目眩的惊险体验。我想玩过前两代的玩家，一定会对这个全新的设定欣喜不已，迫不及待地想爬上自己亲手打造的过山车里，体会一把什么叫做“自作自受”吧。

另外值得一提的是，三代的游乐园管理将比以往更加复杂多样。游客不同与以往般千篇一律，而是被划分为不同的年龄阶段：有小孩子、有年轻人，也有老人。而根据年龄的不同，对于娱乐设施的嗜好也就不尽相同：儿童喜欢那些可爱的东西，老人则更倾向于选择平稳安适的项目，而年轻人则狂热地追求最大程度的感官刺激。为了满足全年龄段的需求，你就不得不在设计你的游乐场里要充分考虑到平衡性——要知道，甚至连娱乐设施的音乐选择都会对那些游客产生影响。设计者这一次还引入了“群组”的概念，游客们经常会以一个家庭或者旅游团的群体出现，他们总是走在一起，这也令玩家必须要考虑到这种群组效应。



席德·梅尔的海盗！



文/U.E.

早在1987年，《席德·梅尔的海盗！》（Sid Meier's Pirates!）就是所有机型、所有平台上有史以来最佳的多元性游戏，几乎席卷了每部PC的硬盘，而它的"黄金版"至今仍在销售。17年后的今天，席德·梅尔带来他的新"海盗"，将应用上最新的3D技术和图形引擎，一场充满风浪与梦想的海盗故事即将上演。一脚踢开游戏开发小组的门后，迎面就是一面海盗旗挂在墙上，现在就让我们瞧瞧这里埋藏有什么宝藏吧。

你可以选择自己的祖国……



你不是一名独眼的邪恶海盗，而是一名英雄式的海盗，罗曼蒂克也是特征之一，而工作就是抢掠加勒比海上航行的敌国商船，并建立自己的海上霸业。你可以选择西班牙、英国、法国、荷兰这四个加勒比海的主要势力，以及不同时期开始游戏。在不同时期，各个势力的力量消长不一，例如虽然西班牙初期最强，但后期就不如后来居上的法国和荷兰。

除了航行，还有更多的事情要处理，去船坞购买修理船只，升级大炮的威力，到酒馆去招募更多的水手，并在那里获取情报，买藏宝图。藏宝图是海盗故事的必备道具，像那些探险小说里那样，到一个地点，找到一颗枯萎的树前，再朝北到一小屋，再退后几步，发现一个X，开始挖吧！游戏中还会有不少好东西等着你收集哟，像加防御的皮衣、鼓舞士气的小提琴、预测天气的晴雨表、望远镜等等……



英雄的海盗扬帆于加勒比海

扬帆起航，便是无际的一片汪洋，托GameBryo 3D引擎的福（它曾应用于著名的《上古卷轴III晨风》），可以如临其境的看见荡漾涟漪的海水，泛着温暖的阳光，不远处，欧式建筑风格的城镇隐没在椰子树丛中，还有前方那黑色的风暴和虎视眈眈的敌舰等着你。海上你会遭遇很多船只，包括四大海洋强国的船外，还有其他海盗船，甚至印第安独木舟，可以从船上飘舞的旗帜上辨认它的国籍。在大海上航行的船们并不是简单的随机分布，而是都有各自的出发海港和目的地显示。

海战也是全3D的环境，代替当年《海盗！》古老的数据计算判断胜负。虽然你的舰队可以有8艘船，但只能一对一战斗。不同的弹药有不同的效果，链锁弹破坏船的制动，霰弹对付船员，重炮可以打穿船壳。一旦登上甲板，就是刺激的肉搏战。游戏战斗系统设定详细，有9种击剑招数：斩、刺、砍、躲避、闪躲、格挡等。当敌人摔下去后，你还可以抓住绳子荡下去，继续交战。你的周围是护卫你的船员，你的任务是向敌船长展示剑术，把他踢到海里洗澡去吧。

陆地战也是全3D的，你可以派武装船员登陆向城镇发动攻击。在突破敌军防线后，可以和敌国总督决斗。你还可以拉拢印第安加盟，虽然行进中要费力保护他们弱小的独木舟，不过一旦登陆，就能发挥这群野蛮人的强大单兵作战能力。



臭烘烘的监狱和香喷喷的石榴裙

在我方的总督官邸里，总督也会不断委派你去完成任务，发放私掠许可证，不时给你点操作和线索上的暗示。更妙的是，如果你给总督的女儿留下了良好的印象，她会邀请你去舞会，手动跳舞的感觉真的是很新奇的创意呢。你必须紧跟舞伴的脚步，随着音乐活动，否则就会绊倒，这比跳舞毯更加有趣，关系到能否娶到美人的终身大事。

游戏没有主角死亡的判定，失败后你被捕入狱。不过作为大名鼎鼎的海盗，被关起来太没面子，因此从监狱脱逃也是必修学习项目。逃跑时，你要沿着黑暗的街道潜行，避开守卫的士兵，好像在《神偷》或者《合金装备》里那样。逃跑成功的话，就招个水手，抢条船向灿烂的明天前进。海盗生涯没有期限，但是你的海盗技能会慢慢减弱。最终你可以选择退休来结束你的海盗生涯，游戏将根据你的财富、等级来计算你的分数，并像"文明"系列一样给出评价，从卑微的扒手一直到显赫的总督。

游戏没有多人模式真是遗憾，开发商的理由是冗长的剧情不适合多人游戏。像其他席德·梅尔的作品一样，《海盗》是部很吸引人的游戏，你会不断惊喜的发现宝藏，完成任务，然后再一次次的玩下去。尤其是最近海盗文化很受欢迎，想成为《神鬼奇航》里奥兰多·布鲁姆那样威风的海盗吗？好了，实现你梦想的时刻到了，尽情享受贸易、海战、席卷沿海城市，找到那座属于你的金银岛吧。■



席德大师和他的海盗旗

《海盗！》的黄金版至今还在销售

B+

■名称 Chaos League ■类型 即时策略运动〖ST/SP〗 ■制作 Cyanide ■代理 未定 ■上市 2004.6 ■版本 英文版

文 / 金祺

混乱团队







谈到运动类游戏，大家首先想到的一定是EA SPORT给我们带来的那些具有拟真设定、严谨规则和激烈对抗的作品，例如FIFA系列、NBA系列等。不过，我们有时也能玩到类似《哈里波特：魁地奇世界杯》这种另类的运动游戏，获得不一样的感觉。法国Cyanide公司开发的《混乱团队》也是一款不入俗流的"运动游戏"，它将运动、角色扮演和即时战略融合在一起，制作者庄严宣称："这是《疯狂橄榄球》和《魔兽争霸》的完美结合！"

CHAOS LEAGUE 无规则大赛

从比赛设定来看，《混乱团队》算是美式足球和橄榄球的混血儿，你将率领自己的球队参加联赛或是杯赛，为最后的冠军而奋斗。目标相当明确：只需要将球尽可能多地攻入对手的达阵区即可。与众不同的是，游戏的比赛规则非常宽松，球永远不会出界，也没有犯规之类的说法。为了获胜，你可以随时利用武力、魔法等手段来攻击和阻碍对手。"公平竞赛"一说根本不存在，如果正面交锋无法取胜，你还可以通过贿赂裁判、雇佣流氓捣乱甚至给己方球员服用兴奋剂等非常手段来改变比赛的结果。







CHAOS LEAGUE 奇怪的队伍

《混乱团队》中将出现9个种族：人类、半兽人、木精灵、黑暗精灵、哥布林、矮人、不死族、野蛮人以及一个外形有点像狼、名为"禁卫军"的原创种族，除了上述种族外，还存在一股特殊力量："雇佣军团"，他们的队伍由各种族的成员混合而成。在单人模式下，每个种族将有8支队伍，队伍总数将达到80支。各种族都有着自己的强项和弱点，例如人类多才多艺且适应能力极强，木精灵有着异乎寻常的速度，而黑暗精灵则是天生的魔法宗师，玩家必须充分了解各种族的特性，扬长避短才能够轻松获胜。

参加比赛的队伍由9名队员组成，其中有一名"怪物"队员，他强壮有力，是冲锋陷阵、近身搏杀的最佳选择。游戏中还会有"英雄"单位出现，他们有着普通队员难以企及的高超技艺，是左右比赛胜负的关键。不过在《混乱团队》中英雄非常罕见，一支队伍只有在达到一定等级后才能获得招募英雄的机会。除此之外，比赛过程中你还可以用召唤魔法召唤各种生物，虽然它们上阵的时间很短，不过常能起到出奇制胜的作用，给对手致命一击。

CHAOS LEAGUE 超级大乱斗

比赛正式开始后，你像普通RTS一样操控整支队伍，决定球队的整体打法，队员的行动路线和攻击方式，同时利用魔法或陷阱来阻止对手的进攻。总而言之，这并不像是一场体育比赛，更像是一场你死我活的战斗。值得注意的是，每位队员有一项"呼吸"指数，施放魔法或使用技能都将消耗一定数量的"呼吸"值，一旦"呼吸"值耗尽，队员必须花费一定的时间来恢复，在此期间无法使用任何魔法或技能，因此比赛中合理分配"呼吸"值的使用至关重要。比赛中，你还可以选择在球场的部分区域施放迷雾，让对手无法了解你的战术意图。

游戏中，你的队员可以通过某些特殊行为，如"达阵得分"或"战斗伤敌"来获得相应的经验点。一旦拥有了足够的经验点，队员可以选择用其购买魔法或是技能来提高自己的实力，不过，不同种族的队员可以学习的魔法和技能大相径庭。当经验值累积到一定程度后，队员还能够升级，获得更强大的力量。

CHAOS LEAGUE 多人更精彩



多人模式同样魅力十足，你可以选择在互联网或是局域网上进行游戏。在非天梯模式下，玩家甚至可以导入单人模式中自己招募培养的全明星球队，与其他玩家的队伍进行对战。制作者还准备了一个更富挑战性的"3对3"合作对战模式，选择这一模式后比赛双方将各有三位玩家加入，每人都只能控制己队中的部分队员参加比赛，这对于玩家之间配合的熟练程度提出了非常高的要求。■





文／哥布林

信徒Ⅱ精灵之崛起

在“魔法门之英雄无敌”已经悄然逝去的时间里，我们不得不寻找其他的替代品，来满足自己在中世纪魔幻世界里征战的欲望。《信徒Ⅱ》也许是这些替代品中最有特色的一个。精细的构图、角色扮演的要素和背景故事的连贯性以及恢宏的气势，许多熟悉的东西，让“英雄无敌”的FANS们在《信徒Ⅱ》里回忆起战斗在埃拉西亚的光辉岁月。在游戏推出大概8个月之后，《信徒Ⅱ》推出两个资料片——《信徒Ⅱ精灵之崛起》和《信徒Ⅱ黑暗之仆》，其中前者将发售简体中文版本。





有价值的改进

从表面看，《精灵之崛起》和《信徒Ⅱ》原作没什么区别，不过再仔细看看？哦，是的！《信徒Ⅱ》只支持800x600的分辨率。但是，资料片的地图画面已经支持1280x1024的分辨率，而且你还可以选择在较高的分辨率下使菜单和战斗图像展开成全屏幕模式，从而使图像更加逼真。在数月的改进之后，角色的艺术性和格斗动作更加出色，但是在空中地图中定位敌人的位置或锁定他们的特征仍旧是个让玩家头疼的事儿。游戏中还新增了一些角色，帝国国都建筑也进行了重新设计。

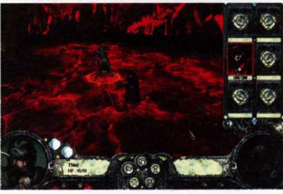
在游戏操作方面，资料片作了一些改进：比如某场战役，胜败已定，你不想坐在那里等待冗长的画面动作，就可以让他自动结束，游戏中的人工智能也更加出色。《信徒Ⅱ》的高难度情况也有所改善，如果在《精灵之崛起》里选择“简单”模式，你就可以比较爽的痛宰对手了。

光明的力量

原版的《信徒Ⅱ》有四大种族，帝国军团、矮人氏族、不死骑士和诅咒军团。其中前两者属于光明阵营，而后两者则是邪恶势力。《精灵之崛起》这部资料片只能让你在游戏中扮演正义同盟的两大种族，而邪恶势力只以对手的身份出现，不能直接操控。其实，原作最诱人之处，就在于你如何选择这四个显著不同而又各有千秋的种族来玩这个游戏，而资料片这个奇怪的设计却剥夺了玩家的这一乐趣。可能这是商家为了卖出他们的另一个资料片《信徒Ⅱ黑暗之仆》而采取的商业策略吧！







超值的资料片

与其他很多资料片不同，《信徒Ⅱ精灵之崛起》包含了原作的全部战役内容，之所以要保留原有的战争游戏，是因为新增的高级别战争只能在玩家已经升格为10级或10级以上的高级将领角色后才能玩。也就是说，除非你已打过原版游戏，并在硬盘上还存着原有数据，或者下载了其他人保存过的游戏，亦或你碰巧在游戏的read me文件中找到了关于这些高级将领的线索，能够找到他们在硬盘中的存储目录。否则，就意味着你必须从原有的故事玩起。而对于第一次接触《信徒Ⅱ》的朋友来说，这个原版+资料片的合集版本可是非常的超值。资料片新增了15个独立的故事，不过你只能扮演正义联盟一方的角色（如果你不再买黑暗之仆资料片的话，嘿嘿）。



以前我们用“英雄无敌”的地图编辑器设计出不少好玩的地图，例如“三国志”或者“指环王”。《精灵之崛起》也包括了《信徒Ⅱ》的游戏编辑器，允许玩家根据需要设计地图。在游戏商的广告上声称有一个“万能地图生成器”，先为一个典型地图设计一些地形，然后再填充一些怪物和宝藏。如果在汉化版本中游戏编辑器软件也能中文化的话，那就更妙了。■

B+

■名称 Star Wars:Republic Commando ■制作 LucasArts ■上市 2004年10月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文/Oscar

星球大战:共和国突击队



在2003年的E3大展上,当LucasArts首次将《星球大战:共和国突击队》(Star Wars:Republic Commando,后文简称SWRC)展示给大家的时候,很多业界记者都评论说,“快看,星球大战版的《光晕》(Halo)”。的确,在那个时候乍看起来,很容易让人得出这样的结论。但是在仔细地将游戏把玩品味之后,玩家就会发现SWRC并不是Halo的简单克隆。这是一款独具特色的战术动作类星球大战游戏,同时它将还展现出遥远的银河系更为绚丽多姿的一面。







向绝地武士说再见

在SWRC中,玩家将领导着由2-4名士兵组成的小队进行一系列的行动。这些士兵并不是普通的冲锋队员,而是共和国军队中的精英战士。同普通士兵组成的游骑兵部队相比,精英战士组成的突击队具有更强的战斗力和更敏锐的战略头脑。虽然玩家身为突击队的首领,但是对自己小队成员的控制性是有限的。这也在一定程度上增加了游戏的难度。游戏的故事背景设定在《星球大战前传Ⅱ克隆人的进攻》(Star Wars:Episode II Attack of the Clones)和《星球大战前传Ⅲ生产》(Star Wars:Episode III The Production)之间,而其间发生的一些事件又将两个故事联系起来。这样一来,对于那些喜爱星球大战系列的玩家将具有极大的吸引力。

同其他的星球大战游戏相比,SWRC的游戏感觉与众不同。在游戏中,既没有绝地武士,也没有任何可供玩家扮演的英雄。玩家以及自己的小队成员都是冰冷如石的战士,唯一关心的只是任务的完成和同伴的安危。游戏的图像也充分体现出了这一点。开发人员使用了加强的“虚幻”游戏引擎,制作出比其他星球大战游戏中所通常见到的更为暗淡的背景效果。虽然从技术角度上说,这款游戏还需要进一步的改进,但是从美学角度来看,这样的做法还是比较有趣的。

说到武器,游戏中有各种各样的武器可供玩家使用。在电影中所出现武器的基础上,游戏又增添了十种新的武器。特别是玩家的爆破步枪可以增加狙击和穿甲两种附属机件,变成威力更为强劲的三合一武器。另外,游戏还有很多种手雷,包括热能手雷、眩晕手雷、声波手雷和电磁脉冲手雷等,可供玩家随意投掷。随着游戏的进行,可供玩家选择使用的武器也将逐渐增多。其中,Wookiee Launcher和Geonosian Cannon将会让玩家使用起来感觉颇为顺手。

在多人连线方面,PC版本的游戏将最多支持16个玩家通过因特网同时进行游戏,并且在今后将提供可以下载的内容,同时在游戏发售的时候还将随赠一套游戏编辑器。而Xbox版本的游戏将支持16个玩家通过Xbox Live或者System Link进行游戏,并且支持4个玩家分屏进行游戏,同样在今后也将提供可以下载的内容。

记得去年初次听到SWRC的时候,实在是没有想到它会是一款战术动作游戏。不过,LucasArts所做的努力确实让人为之振奋和吃惊。在2004年,战术动作游戏将会掀起狂潮,而这款星球大战版的战术动作游戏也一定会吸引广大玩家的目光。游戏良好的操控性和拟真的战略性,以及让人再熟悉不过的星球大战背景设定都成为了SWRC的闪光之处,令玩家迫不及待地想要进入游戏之中。■

属于未来的团队战术

在游戏性方面,SWRC的前两个任务充分体现出了游戏特色。第一个任务发生在Wookiee的家园星球Kashyyyk上,玩家将带领着自己的小队帮助Wookiees击败一伙分裂主义分子。而第二个任务则发生在一艘共和国攻击舰滞留的地方。前一个任务的场景空旷开阔,长满高大的Kashyyyk林木;而后一个任务的场景则有很多狭窄的走廊,让人不禁想起《星球大战前传Ⅳ崭新的希望》(Star Wars:Episode IV A New Hope)中营救Princes Leia的情形。两个关卡都设计得非常出色,没有丝毫相似之处,让人玩起来感觉非常好。

在游戏中,有一项精心的HUD设定,能够让玩家获取不同的消息并且发布不同的指令。除了可以看到自己的体力状况和防护状况之外,玩家还可以看到队友的体力状况以及其所在的位置。通过点击特定的按键,玩家可以对自己的队员发布相应的指令,比如攻击性指令(搜寻或破坏)、防御性指令以及支援性指令。在每一关中,玩家都可以找到关联前后行动的地方,因而能够做出更进一步的指令。比如,当发现一处地势有利的高地时,玩家就可以发出指令,让一名士兵赶到这个地方,居高临下地狙击敌人。



令玩家感到最为有趣的是,游戏中所遇到的每种问题都会有不同的解决方法。尽管相当的困难,但是玩家如果要像兰博那样在没有队友的帮助下独自完成任务,也是绝对可能的。当然,玩家也可以让队友进行辅助,然后自己去完成那些高难度的行动。玩家甚至还可以索性躲在幕后,让队员们按照自己精心设计的策略去完成所有的任务。因为除了手边的武器之外,小队也是玩家可以加以利用的武器。

■名称 Shadow Ops: Red Mercury	■制作 Zombie Studios	■上市 2004年6月
■类型 动作〖AC〗	■代理 未定	■版本 英文版

B



文 / Oscar

影子部队：红色水银

在第一人称视角射击游戏不断发展的这些年里，有越来越多的游戏开发人员都致力于让玩家在游戏中有亲临其境的感觉，无论是通过狡猾的敌方AI，还是通过现实的环境。当很多的游戏在这些方面获得成功的时候，似乎有一点是被人们忽略掉了，那就是电影化的吸引力。如今，Atari和Zombie也准备带着他们的新作《影子部队：红色水银》（Shadow Ops: Red Mercury，后文简称SORM）加入到这个领域当中来。除了其绝对精致和令人应接不暇的第一人称视角行动特色之外，这款游戏还加入了高水准的电影特质，其中的一些甚至可以与某些著名的动作大片相媲美。

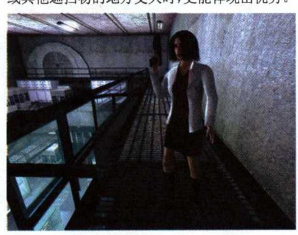
扣人心弦的故事情节

SORM的故事情节随一支反恐精英部队的行动展开。他们追踪一种名为“红色水银”的神秘物质。这种物质似乎存在着神奇的力量，可以使普通炸弹爆破的时候具有核弹的威力。更糟糕的是，“红色水银”被一伙与R国暴徒有联系的恐怖分子偷走。因此，玩家必须争分夺秒，在世界局势未被颠倒之前，尽快将“红色水银”夺回来。



细致入微的操作设计

通常情况下，SORM的操作都遵循第一人称视角游戏的标准。不过，当玩家进行更为深入的操作时，就会发现有一些不同了。比如，当进入放大后的场景中，按住行动键，可以让玩家完成向左或向右“探身出去”的动作。这个动作在玩家遭到敌人火力的围攻或是在隐蔽的地方向未能发现自己的敌人开火的时候，都非常有用。在游戏进行中，这个动作是基本和必要的，因为玩家可能在每一关的每一地区遭遇到敌人。这些敌人既富挑衅性，枪法又好，灵活地调整自己的身位将是克敌制胜的法宝。另外，这个动作在组队行动的时候也非常有用，特别是在有箱子或其他遮挡物的地方交火时，更能体现出优势。



中看且中用的场景设定

游戏中的关卡涉及的地区非常广泛，从刚果的热带雨林，到叙利亚的大街小巷，再有哈萨克斯坦的冰天雪地，每一关中的环境都各不相同，并且制作细致，将玩家在战斗中可能涉足到的独特场景全都考虑进去。在刚果，密布着繁茂热带雨林中的各种植被；在叙利亚，狭窄的街巷带给人一种幽闭的感觉；而在哈萨克斯坦，则满眼是白雪覆盖的山丘和树木。这些场景不仅看起来赏心悦目，而且在作战中也有特殊的用途。利用环境是SORM的一个突出特色。因此，无论玩家身处热带雨林还是城市之中，都要考虑到所处的环境，并充分加以利用。在刚果可以利用灌木和树林隐蔽，而在叙利亚街道中的墙壁和其他障碍物则充分显示出自己的作用。相对于现如今许多主视角射击游戏中的场景都过于一般化，中看不中用，这可以算是一项比较大的改变。



SORM的另一个突破性特点是敌人也会利用地形作战，而不只是漫无目的地瞎跑。敌人通常会藏身于箱子等物体的后面，躲避玩家的攻击，甚至还会以火力来压制玩家，掩护其他同伴从另一侧对玩家实施夹击。极其狡猾的敌人出现在游戏中确实让玩家感觉到他们并不只是“走过场”而已。游戏中的每一关都非常注重环境的多层次性，也就是说在地面上活动的敌人并不是唯一需要玩家注意的，窗户内、阳台上和了望塔中都会出现敌人的身影。有时，玩家会发现从一座被炸毁的二层小楼破碎的窗户里面，一个狙击手正在瞄准射击。因此，玩家在行动中一定要牢记敌人并不只是贴着地面活动。



生动真实的电影效果

目前来说，游戏给人留下最深印象的还是Zombie所追求的电影效果。每一个任务都是紧张刺激，并且富于现实性的。由电脑控制的队员经常会喊出命令或者讯息，而敌人也是如此行事。在交火的时候，可以听到敌人向其伙伴用其母语下达指令。不过，也只是听到只言片语，因为在激烈的战斗中，玩家的主要精力还是用在不断地寻找掩体，尽力躲避敌人密集的火力。比如，在叙利亚的一场战斗中，玩家和同伴乘坐的直升飞机迫降在一座未知名城市的广场上。立刻，便遭到了来自四面的子弹和石块的袭击，让人不禁想起了电影《黑鹰坠落》（Black Hawk Down）中紧张激烈的场面。加上人声嘈杂，枪声鼎沸，营造出了更为真实的混乱氛围，因为在遭到伏击的一刹那，那些同伴的反应表现得更为慌乱。

SORM能否在夏季正式推出还不确定，不过可以肯定的是Atari和Zombie这次所开发制作的游戏凭借着紧张激烈的战斗和给人深刻印象的电影效果，将有助于推动主视角射击游戏在未来的发展。■

B- ■名称 Besieger ■制作 DreamCatcher Int. ■上市 2004年第二季度
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文 / Grammy

围城之军

熟悉即时战略游戏的玩家对Microsoft的《帝国时代Ⅱ》(Age of Empires II)都不会陌生,特别是在游戏中建造巨大的城墙,用以保卫自己的城镇免遭掠夺者的荼毒,更是成为了即时战略游戏中的经典时刻之一。在这些坚固城墙的后面,玩家会感到非常安全,尽管外面的敌人在对我方的防御工事发动着猛烈的攻击,但是自己的农民还是可以在城中安稳地从事劳作。而这种游戏理念——建造堡垒与摧毁堡垒也成为了由俄罗斯游戏开发小组Primal Interactive所即将推出的即时战略游戏《围城之军》(Besieger)的核心概念。在这个游戏中,对城堡的包围和反包围成为了最为引人注目的特色。



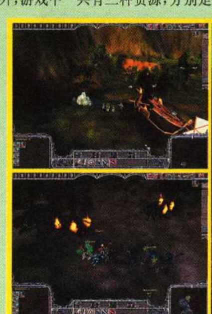




《围城之军》的故事背景设定在一个奇幻世界中。在这里,斯堪的纳维亚人与西米里族人和睦共处。但和平并不长久,西米里族国王Korin的姐姐Mara篡夺了王位。她赶走了国王Korin,并且发动了一场针对斯堪的纳维亚人的战争。游戏开始的时候,玩家将扮演斯堪的纳维亚英雄Barmalay,带领自己的同胞抵御西米里族人的进攻,随着游戏的进行,Barmalay的部队将与Korin的部队会合,共同讨伐阴险的Mara。这时,玩家则可以选择扮演西米里族人进行战斗。这样的设定与其他游戏一开始就由玩家选择种族,随后以单纯一条线的方式将游戏进行下去有很大差别,它能够更好地将游戏的全貌带给玩家。尽管斯堪的纳维亚人与西米里族人源自史实,但是游戏中也加入了诸多奇幻因素,比如食人魔等其他魔幻怪物,以此来丰富游戏的内容。

作为一款即时战略游戏,《围城之军》的游戏结构与其他同类经典游戏相似。在游戏中,玩家也需要采集资源和建造基地,只不过它将这些活动安排得更为简便顺畅。比如,当玩家建造一间房子的时候,游戏将力所能及地自动生产出最大数量的工人。这些工人将自动采集距离最近的资源。这样,可以使玩家将更多的精力集中在战斗上。此外,游戏中一共有三种资源,分别是木材、石头和金属矿石,供玩家建造设施以及生产部队。在《围城之军》中,玩家一共可以建造40多种不同的建筑并且生产20多种不同的部队。

在《围城之军》中,玩家需要建造堡垒和城墙来防御自己的领地。同样,当玩家向敌人发动进攻的时候,也要想尽办法对付敌人的防御工事。在围攻敌人某个堡垒的时候,玩家可以带上攻城武器,包括投石机和移动塔楼,从正面向敌人发动攻击。不过,有时候迂回绕过敌人的防御工事将使得战斗变得更为简单。在这种情况下,斯堪的纳维亚人可以使用他们的飞艇作为部队运输机,将部队空降到敌人重点防御工事的另一侧,出其不意地攻击敌人。





除了生产部队之外,玩家还可以招募各种各样的英雄来带领自己的部队进行战斗。这些英雄都具有特殊的能力,将为整个部队的行动提供极大的帮助。例如,技艺精湛的医师便可以提升部队的耐久力。通常情况下,每个英雄的特殊能力都能够在自己身边一定的范围内产生影响,在这个范围内行动的部队都将受益于英雄的特殊能力。此外,当玩家的部队在乡村间探索的时候,还可以完成一系列的任务。这些任务的内容包括消灭敌对兽人族的部落,解救遭受攻击的村庄以及摧毁野兽和妖怪的巢穴等,内容丰富,颇具趣味性。



在游戏图像方面,《围城之军》使用了曾经用于《我是龙》(I of the Dragon,Primal Interactive曾经开发制作的一款动作角色扮演游戏)的图形引擎。在经过改良之后,这个3D引擎完全能够表现出巨大的场景层面,包括变化的地形。这意味着游戏中的地面能够变换形状,并且游戏场景中的物体都可以被破坏,无论是树木还是建筑物都能够被摧毁。此外,游戏中还有日夜循环与天气变化,更加强了游戏的真实感。



在多人游戏方面,《围城之军》将最多支持16人同时连线进行游戏,游戏模式包括死亡竞赛、夺旗、合作和山丘之王等。预计北美版的游戏将于今年第二季度正式推出。■

■名称 大航海时代 ONLINE ■制作 光荣 ■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 未定 ■版本 日文版
A+



文/小刀

大航海时代 ONLINE

葡萄牙，里斯本。热闹的海港集市上，沐浴在16世纪的阳光下的你，正在百无聊赖的独自行走。

突然有一些低声的谈话传入了你的耳朵：

“听说了吗？穿越西边的大海，就可以到达东方……”

“你疯了吗，地是平的，再往西走就会掉下去的！”

“不，不，地是圆的，一直往西就是印度！国王说了，谁发现了新的土地，他就是那里的总督！我要组织到东方的船队，有人加入吗？”

“嘿，我加入你的船队！”

“我也加入~”

“算我一个！”

“还有我！朋友们！”你挤进人群，握住新同伴们的手：“我们往西走，到东方去！”

大航海时代的征帆，再次升起来了。不过，这是一次和原来不一样的远航，因为在这个世界里，你的朋友和敌人不再是NPC，他们都是真正的玩家。从《大航海时代Ⅱ》开始，我们就梦想着和现实中的伙伴们一起扬帆七海，如今，《大航海时代 ONLINE》，这款承载无数大航海迷们梦想的游戏，终于将横空出世。


再次扬起大航海的征帆

以单机版大航海为基础


万岁！我们发现了比萨斜塔！　有人找茬要决斗~

4月14日，光荣公司发布了《大航海时代 ONLINE》的消息，我们注意到，它与光荣之前发布的两款网络游戏《信长之野望 Online》和《三国志 Battlefiled》最大的不同在于，前两者相对于单机原作有很大改动，网络版变得更像是RPG和RTS。而在《大航海时代 ONLINE》里，保留了相当多单机版要素，也许是因为“大航海时代”的原作，本身就像是一款大型网络游戏的雏形吧！

游戏开始，你可以从葡萄牙、西班牙或英国等航海大国中，选一个作为自己效力的祖国，而后决定在航海时代的理想——有冒险家、商人或军人三种身份可供挑选。冒险家就像约翰·法雷尔或者恩斯特·洛佩斯那样，为了发现新的大陆、航道、遗迹和宝藏，向未知的世界进发；而商人则如阿兰·维斯特或皮耶罗·康迪般，在各繁华的港口间贸易，在有发展潜力的地区投资，建成海上商业网络；至于军人，是最有挑战性和最刺激的职业，像奥托·斯宾诺拉那样，作为一个真正的海军军人去战斗？也可以向美丽的卡特琳娜·爱兰茨学习，做一个天不怕地不怕的海盗。

在接下来的游戏中，“大航海时代”的FANS们会闻到越来越熟悉的气息：以母港为中心，开始小规模商品买卖，换一艘符合自己需要的船，然后逐步扩大活动范围……在不同国家和地区的港口，看到各种异国风情；偶尔不经意的一次远眺时，也许就会发现天边隐约矗立着的巨大遗迹；海盗和私掠船队出没于波涛间，看到天边的骷髅旗了！升起所有的帆迅速逃走，或者靠上去，和穷凶极恶的海盗头子来场决斗……所有的一切，都是那么亲切，就像回家的感觉一样！你甚至可以把操作手册扔掉了！欢呼吧！伟大的大航海时代，我们又回来了！



嘿！我们组成船队去东方吧

增添更多网络版的魅力

如果仅仅是前代的复刻版，那么《大航海时代 ONLINE》也许不值得我们这么欢呼。真正具有革命性的东西在于，它为玩家带来了更多的互动。在得到航海目的的委托后，你可以拉上其他玩家，组织远征船队。在冒险中，伙伴们通力合作：精通社交的去街市或酒馆打听消息，知识渊博的用制图或考古技能破解谜团，遇上敌人的话，当然是武艺高强的出马格斗……辛苦之余，大家还可以一起在船头欣赏大西洋的落日，或者在皇家港的酒馆里一起痛饮朗姆酒~

在网络版里，由于要容纳成百上千的玩家同时出场，总不能千人一面，所以可供大家DIY的元素很多：通过改变爱船的材质、武器装备、帆的数量等，来制造专属自己的海船，然后在帆上或者船首装饰象征荣耀的家族徽章。游戏中还准备了当年提督和海员们爱用的衣服帽子等数百种装备，以方便大家搭配出富有个性的装束（所有海盗都来领一个眼罩^^）。

在原作中，我们在港口买卖特产品，会产生价格波动，影响行情。在网络版中，每一个玩家的商业活动都会对市场产生影响，形成了一个复杂互动的庞大经济体系。在战争方面，因国王的命令而发生海战时，参战玩家的胜败将改变国家的势力地位。正像哥伦布当年那样，一次小小的远航改变了世界。


每个人头上都有代表自己国家的国旗

随着越来越多的昔日的单机游戏名门投入网络游戏开发，越来越多显赫一时的单机游戏名作加上了“ONLINE”的后缀，一直被人们看作“缺乏新意和内涵”的网游，也正在从无聊的练级打装备的单一模式中解放出来，展现出多彩的颜色。■

B

■名称 Theking ■制作 奥兹假日 ■内测 2004年5月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 奥兹假日 ■版本 中文



王者归来

进入2004年，在国内运营的网络游戏已经直逼200款。表面看来，这正是百花齐放，百家争鸣之时，可是透过这些表面，你会发现，无数的玩家在叹息着，可以投入的游戏寥寥，就如同97年UO登陆大陆时般让人永远怀念，那个时代的经典让后人难以超越。不过在那个时期，也只有UO这一款图形网络游戏，而现在的我们有了很多种选择。韩国的、国产的、欧美的，仿佛是一种追风，在我们手中过往的游戏几乎全如一个模子刻出来的，于是乎就有了上面的诸多对经典的渴望……于是，在这里，许是怀有太多的旧日情结吧，我的目光又停留在了这样一款沉稳而老道的网游上，这就是奥兹假日主打网游产品《王者归来》。

与目前热炒的网游不同，《王者归来》并没有走技术尚不成熟的全3D“偶像派”游戏路线，而是稳扎稳打，以丰富内容见长，用“实力”说话。对于选择2D画面会否落伍的疑问，制作者回答说：“鉴于国内网络环境和网吧机器配置情况，并没有大家想象的那么好，3D网游对硬件要求太高，同时也给网络传输带来一定的困难，从这一点来看，2D网络游戏市场前景依然很大，因为这样的游戏对机器配置要求并不高。同时，这样一来，我们也可以把大量画面绘制的时间转移到研究游戏内容设定上来，力求使游戏从内容上吸引玩家，而不是一个只有画面效果的空壳。”如此诚恳的语言，也使我们了解到了制作组的用心，相信他们说得到也做得到。





公会之间常常存在着一些矛盾，这些矛盾大多是利益上的，但是也有部分是信仰和道德上的冲突，所以公会之间常常会爆发战争，在战争中，各个兵种的士兵戎装上场，为了公会的荣誉和利益而战斗。相比于国内大部分网络游戏群殴式的所谓公会战，《王者归来》的公会战争更多的是强调公会成员的协作。严谨的职业系统，决定了每一个公会成员在公会战中的作用，任何一个职业在战斗中都是不可或缺的。《王者归来》的职业系统更倾向于《帝国时代》此类经典的即时战略游戏，不同的职业之间相互克制是相当明显的。你不要奢望在同样的级别下，一个魔法系的玩家可以击败战士，也不要希望以2倍的人海战术战胜一个组织严密，配合完美的“战队”。即便是同为法师系的玩家，火、水、风、雷、圣……5种不同类型的魔法也具有相克的关系。

在任何网络游戏中，玩家是不可能完全避免战斗的。难道你幻想在一个世界中看着天空发呆或是自己无所事事的生活嘛？当战斗不可以回避的时候，我们只有让战斗更加精彩。

《王者归来》是一款强调公会系统和“社会性”的游戏。在一个虚拟的世界里，来自不同国度的玩家因为共同的理想走到了一起。在《王者归来》中有两种公会模式：好战公会以及和平公会。和平公会更像是一个乌托邦，向往着一个没有纷争的世界。和平公会不具有战争功能，当你建立或者加入和平公会后，你将无法对其它帮会宣战。当然，其它帮会也无法向你的帮会宣战。和平公会是为了平时喜爱交流地玩家所准备的。战争公会则刚好相反，它们是为那些好斗分子而存在的。建立战争公会将可以对其它拥有战争功能的帮会宣战。这两种帮会，完全是针对各种喜好的玩家而设计。



到这里，也许你会觉得这样的体系难以上手，但是实际上，这个过程是逐渐走近你的，你完全不用担心这庞大的体系让你不知所措，游戏开发小组的理念是游戏“上手易，精通难”。而且，《王者归来》所能带给你的回报也绝对丰厚。精彩的团队配合，职业配合，大规模充满刺激、丰富战略性的城战，《王者归来》的组队之专业可能其他游戏都没得比，阵型与战斗中的职业搭配被首次展现在网络游戏玩家的面前。根据官方透漏的消息，长蛇阵型可以为整个队伍带来的最佳的移动速度提升，而楔型阵更适合在突击中保证整个团队的生存率。遗憾的是我们能得到的资料实在微乎其微，游戏的乐趣恐怕也只有等到游戏面世之时才能真正体验。■

B+

■名称 Yulgang ■制作 韩国 KRGsoft ■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 17GAME ■版本 中文



文/绯红之箭

热血江湖

近两年中，在韩国有一部相当流行的武侠漫画《热血江湖》，以超酷动作和搞笑的故事情节赢得了众多读者的“芳心”，成为韩国唯一单行本销量突破300万册，读者高达500万之众的武侠幽默漫画，并且由此引发了改编其同名游戏的热浪。《热血江湖》的单机游戏、手机游戏都于去年发布，单机版《热血江湖》（3D游戏）因为其新颖的游戏方式广受欢迎，靓丽可爱的人物造型深得玩家喜爱。借助《热血江湖》完善的故事背景及其高人气的读者群体，在2004年初，最为引人关注的《热血江湖》网络版游戏，又掀起了玩家的极高热情。目前韩国的内测中，原定征求一千名内测玩家，但登记玩家超过八万，不得已屡次补发账号，服务器也一直处于开放即满的状态。

幽默故事引发滑稽江湖



《热血江湖 online》的故事完全源自漫画情节。天下五绝第一绝“剑皇”失踪2年后的一天，其孙女谭花磷在剑皇的屋舍习武并遭受袭击，对方的目标是抢夺“伏魔花灵剑”。谭花磷怀疑爷爷的失踪跟这把剑有牵连，为了寻找答案她毅然闯入江湖。一日，在被人追杀中谭花磷结识了青年武士韩飞光。虽说得到他的帮助，虎口脱险，但奇异事件接二连三发生，疑惑也日益加重。

以处处惹事生非却不乏魅力的男主角韩飞光为首，整个游戏中的故事情节及任务都幽默诙谐，滑稽爆笑，完美实现了幽默武侠风格。游戏情节大致分为5个部分，玩家在游戏过程中会逐渐得知中原、天马神军、火龙刀、伏魔花灵剑以及天下五绝的存在，并通过这条“乱叙”的剧情路线，实现人物角色的自由成长。为了配合当前日渐盛行的无厘头搞笑风格，游戏采用了不同于以往的叙事对话方式展开情节，而是极尽搞笑之能，以绚丽的武功、强劲的动作节奏、正邪武林势力和各个门派的对立，将一个快乐的“热血世界”幽默呈现。玩家将通过获得的武功或武器，逐渐了解剧情发展，一一揭开原作故事中的谜团。

另类特色引发游戏卖点

当国内的武侠游戏依然在2D与3D间挣扎奋进的同时，《热血江湖》所显示出的是已然完善的3D架构，并且特别让人满意的是，3D并不仅仅是作为一种画面的表现方法，以图形营造一种游戏卖点。相反，通过与其他游戏要素的巧妙配合，3D成为了联动产生更多游戏乐趣的因素，



尽管游戏采用搞笑式Q版3D人物设计，走的是夸张动作路线，但在某种程度上，也使玩家获得了更多的精细逼真感受，3D画面尽管平凡，但游戏效果却已完全到位。加上本游戏的3D引擎对于硬件要求非常低，就算用配置较低的电脑进行游戏也没有任何延迟。

《热血江湖》虽然是改编自当红的武侠漫画作品，但游戏中充满了现代与时尚的味道，游戏中不时闪现丰富的时尚表情动作。例如拥抱、接吻、人物尴尬时头上流下的巨大汗珠等等，搀杂了动漫风格的各种动作感情元素，让人在游戏过程中感到开心又放松，虽然在一定程度上，这样的设计淡化了纯武侠的严谨之风，但对于同样身处时尚流行前沿的年轻玩家来说，却有着莫大的吸引力，也难怪漫画版不仅在韩国大获成功，在日本也能占据一席之地。即使没有看过漫画的玩家，也会很快被游戏吸引，欲罢不能。



个性角色，特例独行

《热血江湖》在游戏系统方面和已经在中国获得成功的《千年》颇为相似。人物没有明确的体力、精力、技能限制，进入游戏后可自由选择所习武功。游戏中设定了男女两个基本角色，再通过4种武器职业搭配，刀、弓、剑、枪，决定人物的基本能力及对应武功。此后，在玩家通过修炼，升级角色能力的同时，等级到达35后还将作出正、邪门派的选择，随之改变武功及外形，加入门派后将会习得各门派的代表武功。

玩家角色的武功技能分为基本技、升职连续技、愤怒技、决定技等等。普通攻击用基本技，连续攻击用升职连续技，愤怒攻击用愤怒技，最后一击或会心攻击用决定技，一改以往单调的固定战斗套路，使玩家有了更多样的游戏方式选择。

富有极强中式特色的武侠世界与日韩式的动漫风格相结合，成就了《热血江湖》这部诙谐幽默的网游作品，相信在中国这一武侠文化深入人心、动漫群体疯狂膨胀、网络游戏产业飞速发展的市场背景下，《热血江湖》也将成为一颗璀璨的新星。■



文/五行之风

破天一剑新版

经过长期的磨练，破天世界即将迎来新一轮的升级——特种武器及新行星即将横空出世！这也意味着专属武器给我们带来的绝技，各位厌倦了一把光刀走天下的大侠们，又有的玩了。

八种武器

此次升级将提供所有角色火龙的级别（55级）后的特种武器，分别为一剑（剑）、秀雅（弓）、慕容（扇）、云婷（锤）、南宫（斩）、娇红（鞭）、悟神（斧）、拇指（镖）。

新登场的武器系统将配合原来的人物技能构成完整的技能体系，无论你是威武的南宫，潇洒的一剑，风度的慕容，还是可爱的拇指，靓丽的娇红，丰满的云婷，在这里都可以找到那份专属于你的绝世神功，将会让你在面对凶猛的怪物时更加游刃有余。

取得专属武器的方法是，拿火龙刀级以上的一般武器和其他材料到铁匠处换成同一级别的特武（交换不是制造，所以没有失败）。交换特有武器必须的材料：7龙石牌+破天玖玉5个+破天币50,000，用一般武器只能换成相应角色的特武，用特有武器换成一般武器时，只能换成相应的刀类武器，不能换成斩类、斧类武器。

一般武器火龙刀级：魔魂刀、魔魂弓、魔魂扇、魔魂锤、魔魂斩、魔魂鞭、魔魂斧、魔魂镖。

一般武器飞天刀级：飞魂刀、飞魂弓、飞魂扇、飞魂锤、飞魂斩、飞魂鞭、飞魂斧、飞魂镖。

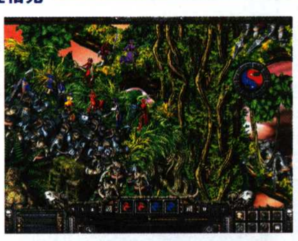
一般武器光天刀级：光魂刀、光魂弓、光魂扇、光魂锤、光魂斩、光魂鞭、光魂斧、光魂镖。

此外，随特有武器而来的，是破坏力更大的致命攻击（combo）设定。出现致命的概率和角色级别及熟练度成正比，但是使用特武就不能使用秒杀。特武的致命攻击可以强制，跟秒杀一样，用[Ctrl + V]（持特有武器时会弹出combo的图标，持基本武器时弹出秒杀的图标）。强制combo攻击的条件：天仙水1个+技力值50，combo攻击的破坏力比一般攻击和一般致命攻击的破坏力大，但是比秒杀的破坏力小。

至此，秒杀已经不再是PK的全部，强大的致命攻击不仅能面对凶猛的怪物，更会成为PK的主要组成。不过，致命并不能取代秒杀，这里要提醒各位，留有高级武器做为PK或战事之用，是比较好的选择。



属性相克



《破天一剑》新版本中除了专属武器外，还将引入属性相克的机制，适用到以后的宠物系统和新行星中。这一改变讲使游戏的人物角色能力更趋于均衡，未来不再有“垃圾人物”存在，一剑也不再是一统江湖的角色。

属性相克的公式为：火属性（秀雅）克-> 冰属性（云婷）克-> 光属性（一剑）克-> 暗属性（悟神）克-> 风属性（慕容）克-> 毒属性（娇红）克-> 地属性（南宫）克-> 雷属性（拇指）克-> 火属性（秀雅）

申灵星揭密





在这个奇幻神秘的星球中，隐藏着一个动人的传说。很早以前，申灵大地上风沙成灾，到了夜晚，狂风大作，象浓密的云雾一样，把整个村落罩得黑压压的。它们肆虐着申灵的土地，每年都有人被风沙夺走生命。人们以为这是神在作怪，又恐惧又崇敬，于是他们每年都要供奉风神。为了挽救申灵星的命运，人们组织起了勇敢的反抗大军，不断的向风神发动挑战。在摄魂索桥将风神团团包围，风神和他的女儿引来了飓风，与申灵的英雄斗法，为了阻挡追杀风神割断了摄魂索桥，把追兵阻挡在桥的另一边。人类追击失败，只得收兵，侍机报仇。于是在申灵星中的“摄魂索桥”，增加“风吹”效果，玩家如果使用轻功或者奔跑，容易从桥上掉落。“索桥”随机可能断开，正在通过桥上的玩家可能掉落。增加玩家通过这一区域的难度，掉落的玩家将回到申灵星的出生地。

申灵星所蕴含的热带雨林给玩家们带来了一个值得用心去探索的崭新而神奇的领域。全新的申灵星地图，全新登场的多种怪物，新增的武器装备、神兵利器……尽在《破天一剑》全新版本之中！■

B

■名称 荣耀 Online ■制作 赛博先锋 ■上市 2004年一季度
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 赛博先锋 ■版本 中文



荣耀 后续报导

波澜壮阔的大海，层峦叠嶂的山脉，恬静清幽的密林，清澈见底的小溪……巍巍中华，壮丽河山，你想足不出户就能体验这些壮丽秀美的景色吗？敬请随我一起感受大型网络游戏《荣耀 ONLINE》吧。

我们在2月杂志中领略了《荣耀》在游戏内容上的特色，而本月随着游戏画面的逐渐完工，我们也终于有了一个全面了解这个真实完整的游戏世界的机会了。《荣耀》的整个地图都是按照中国版图的真实比例绘制的，其中风景更是再现原有的地势地貌。游戏地图共分为五大区域，京都、塞北、江南、南越以及西域，每个区都有自己的特点。京都的繁荣，塞北的辽阔，江南的秀美，西域的荒芜以及南越的诡秘，无一不诱发人们的探索欲望。

◆五府开辟



京都，自古便是国家的首府，其地理位置十分重要，是经济与文化的中心，相信几乎所有的游戏都会在这里大做文章，而《荣耀》做的尤为精致。在建筑风格上，东西汉朝的宏伟、唐宋的繁盛和明清的细腻形成了鲜明对比，当你身处繁华的闹市街道，身边的人群擦肩而过时，身临其境的感觉顿生。街上各种酒楼、商铺连绵不绝，热闹非凡。雕梁画栋的寺庙，古色古香的茶楼，相映成趣的牌楼，绝对是休闲娱乐的好去处。

塞北，自古便是兵家必争之地，喜爱争斗的玩家一定要去那里感受一下万里长城的巍峨雄壮，金戈铁马，战鼓号角齐鸣的雄伟场面。

江南，相信大家一定比较熟悉，因为现在的影视作品多趋向于描写那里，就连乾隆这个皇帝都禁不住七下江南，可见它的魅力有多大，如今我们这些“凡夫俗子”将暂与皇帝比高下，那一山一水，一树一草都透出幽雅的风俗人文气息。



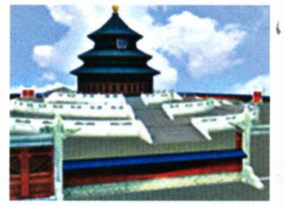
西域，荒凉的代称，没怎么去过，不过相信还是会有很多玩家有兴趣的，尤其是那些热衷于西部大开发的玩家，在这里会受益非浅的。

南越，武侠小说中描述比较多的地方，其特点神秘诡异，苗族中的各种神秘部落吸引着无数好奇者的目光，其风格特点与众不同，可以满足好奇心重的玩家去一探究竟。



五大区域看似独立存在，其实是相互依存，相辅相成的。

◆天坛胜迹



天坛作为帝王权力的象征，宏伟自不必说了。西天门内南侧建有“斋宫”，是祭祀前皇帝斋戒的居所。西部外坛设有“神乐署”，掌管祭祀乐舞的练习和演奏。坛内主要建筑有祈年殿、皇乾殿、圜丘、皇穹宇、斋宫、无梁殿、长廊等，还有回音壁、三音石、七星石等名胜古迹。天坛集明、清建筑技艺之大成，是中国古建筑珍品，是世界上最大的祭天建筑群，明白吗？是古代皇帝才能享受的地方，而现在《荣耀》却带给了我们帝王般的享受，除了赞叹我们还能说什么呐？仔细看画面的每一个细节，都充满了制作者的心血，进入殿内，甚至能看清楚墙上、屋顶上描绘的图案，十分精巧细腻，可见其用心。等游戏开通后想必有什么大活动就会在这里举行，例如祭祀、庆典一类的。

◆海神庙

海神庙又称庙宫，位于下盐官镇春熙路东端，清雍正八年（公元1729年）九月浙江总督李卫奉敕兴建，其结构仿故宫太和殿，故有其“银銮殿”之称。它历史悠久，造型精美，完全秉承了清朝的建筑风格，如今老庙新游，一定会给人带来另一番新鲜感受。海神庙共分为九个院落，均为清朝宫殿式建筑，刚一进庙，就发现庙的中轴线上建有歌舞楼、庆成桥、山门殿、仪门殿、正殿、御殿、御碑亭、寝宫等。转向东侧有天后宫，宫前为斋厅，后为道院，西侧为雷神殿，殿后为池，池上筑平台，过桥为高轩，轩西为道士栖止之所，后又有戏台，水仙阁及敞厅、耳房等，全都是江南稀有的古典宫殿式建筑，全庙规模宏丽壮观。

这些景致均是创作人员实地考察后精心制作的，就连一砖一瓦都有逼真刻画，着实令人叹为观止。限于篇幅，游戏的精神理念实在难以言表，希望广大的玩家多多关注《荣耀》，相信一定不会让你们失望的，你们会发现在玩《荣耀》时会有许多游戏无法比拟的快感，这一切的一切都要你们亲身去体会，去发掘了。■

■名称 Alod ■制作 Isonic Online ■内测 2004年3月 **B-**
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 上海聚商 ■版本 中文



文/网先队·永不笑了

领土评测

假如你没有足够的耐心，那么这款游戏不适合你，这是真的，因为《领土》没有足够吸引人的外表，它所拥有的，只有丰富的内涵。

◆远观游戏

拿到帐号后发现件有趣的事，《领土》的运营商名字叫“聚商”，正好与笔者曾经测试的《巨商》同音，若不是我知道《巨商》是游戏橘子的作品，还真以为这两个游戏有什么关联呢。呵呵，扯远了。

说实话，《领土》给我的第一印象并不大好，这与人物选择画面有很大关系，我承认《领土》背景音乐不俗，但很可惜，人物选定的画面效果竟然做得一起一伏的，让人头晕，着实是画蛇添足之笔。

◆走近领土



游戏画面，有些《无冬之夜》的风格，虽没有那么精细，但却多了自由视角与固定视角的选择。如今，几乎所有的游戏都或多或少的添加了纸娃娃系统——角色不同部位的外观会随着装备的更替而改变，这已不足为奇了。但《领土》却把换装做到了极至，装备任何一样物品，都会对外型有影响。哪怕只是脚底穿的鞋，假如没有穿上的话，玩家所见到的就将是一双可以数得出脚趾头的赤脚丫！而假如穿上了，每双不同的鞋，反映出来的外型、颜色也都无一相同。

《领土》中的角色无法选择性别，与《暗黑》相似，决定职业即决定性别，内测只有三种角色：战士（女）、武士（男）、法师（男）。对于弄不清楚战士和武士区别的朋友，也许我们可以套用下《魔兽3》中的英雄分类。战士纤细灵活，属于敏捷型，注重物理攻击，命中高、攻击频率快，技能以闪避为主；武士强壮粗野，属于力量型，物理攻击为主，伤害高、体力、生命力高，技能以加强攻击为特色；法师与大多数网游相同，不多说了。

游戏操控还算方便，快捷栏的设置对于技能、物品是通用的，这给了玩家极高程度的自由化。但视角的变化有些不便，依然是传统的3D游戏的控制方式，假如能引入《A3》中“Z”、“C”两键的视角平移功能也许会好的多。

◆融入领土



出于个人喜好，通常我在一款游戏中会选择辅助型的职业修练，但是《领土》很奇怪，竟然找不到我习惯的职业，只有法师的技能包含有辅助魔法，斟酌再三，我选择了法师。

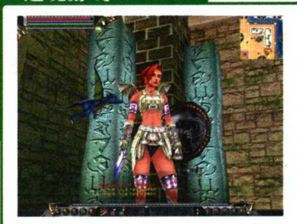
《领土》中各职业的技能如《暗黑》相似也呈技能树状，这样，技能如何加点是极其重要的。如何选择未来的路线，如何将点数分配的最为合理化，将会是玩家们的难题。战士、武士的技能种类较少，看似可以把所有技能全部学满，但事实上《领土》针对此设定有一规则：技能等级4级以上时所花费技能点将倍增。所以任何技能学到4级为止，都需要仔细考虑好发展方向再进行投点。

作为法师，你不需要考虑上面提到的那种规则，但当你打开技能栏，面对几十种技能的时候，我相信你也明白要全部学完是不可能的。所以你首要做的不是出城打怪，而是仔仔细细的把所有技能说明研究分析透彻。要作出取舍，就必须明确该法师准备练攻击型、辅助型或是全能型，几种类型各有利弊，如何选择，就看玩家自己了。

《领土》的经验获得方式很有意思，除了通常的打怪升级以外，也可以通过各种不同规格的经验书来升级。而经验书的获得，则是靠做NPC交予的任务或用贵重药品进行交换。这样一来，假设有人囤积了许多贵重药品给予新人拿去交换经验书，那升级的速度，就完全可以用“秒升”来形容了。

在《领土》这个满地图都是石砌城堡的世界，你是否会想拥有一只奇兽作为宠物呢？只需要拿500铜币就可以购买到一只一级阶段宠物，从此不论你流浪到哪里都会有它做伴。我给我的法师选了一条蓝色的幼龙，很可爱的样子。当宠物蓄满能量后能释放它的独有技能，比如我的龙就能在一定时间内给我提供源源不断的SP值施展法术。2只10级宠物可以合成一只更高阶级的宠物，估计会有更强力的技能吧。因为测试时间不长，这方面笔者没有试过。

◆远观游戏



玩的时间长了，也就有些累了。《领土》给我们提供了几种暂时休息的方式：挖矿、挖草药、砍树。只要你购买了必要的生产工具，鼠标一点，就可以自动进行劳作了，吃个饭、小睡一会，回来一看，收获还不小。生产得到的矿石、木材、药材等素材可以用于合成各种物品，高级草药当然还可以拿去换经验，不费神的赚钱加升级，何乐而不为呢？

哎呀，光顾玩了，测试报告还没写呢，满屏幕却没找到退出游戏，最后才在右下角发现了一个帐篷的按键，点击后竟出现一个帐篷，伴随着帐篷上进度条逐渐缩到了最顶头，我也与《领土》惜惜相别了，纵使如此的不舍得。■

B+
■名称 轩辕剑网络版 贰 ■制作 大宇 ■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 网星史克威尔艾尼克斯 ■版本 中文



轩辕剑网络版 贰

记得在今年初，台湾大宇公司董事长李永进先生曾经说过："《轩辕剑 ONLINE》是大宇公司初次尝试做网络游戏，所以很多东西设想的不够周全，这款游戏没有做好，但是我们会一直努力，我希望玩家们能够期待《轩网贰》，因为这次我们在总结了前面的经验教训之后，也很有信心把后续的游戏做好！2004 年内，大宇公司计划推出两款 ONLINE 作品，大富翁、轩辕剑、仙剑中的两个，我们不会盲目，一定要谁真的做好了，谁才会上市。"于是，在李董诚恳的言辞里，大家对未来的《轩网贰》越发期待。而秉承着"谁做好了谁才会出"的原则，大宇公司经过几个月的沉默之后，终于揭开了开发中的《轩网贰》的面纱，使我们终于可以得到一些信息，不敢私藏特拿来与大家分享。



◆第二个上古神器世界

《轩网贰》的世界是架构在一个神器的世界中，这个神器叫做"昆仑镜"。有别于另外几个来自中国神话时代的神器——轩辕剑与炼妖壶，"昆仑镜"的世界将是一个全新的局面。"轩辕剑"象征着文化力量，"炼妖壶"象征着开天辟地，而"昆仑镜"存在的目的则是为了记忆天下万物，镜子中也存在着一个映像现实的世界。与炼妖壶的"壶中仙"相对应，昆仑镜的世界也有管理者——十二镜王，他们维护着镜中世界的正常运行。在这个世界里，没有时间的概念，只有对现实世界的记忆。

不知从何时开始，昆仑镜世界已经无法完全映像现实，失去了它大部分功能，也有许多镜王失去踪影，原因出在现实世界的人类所制造的"妄想"，被映像到昆仑镜中后变成了生命体，四处作乱。为此，镜王们计划召唤现实世界的人来处理他们自己的问题，这也正是玩家所以出现在这个世界的理由。

外来的"妄想"将化成各种对人不利的妖魔鬼怪，与玩家对抗。但是，镜王也对访客们作出了保证，绝对不会让访客在镜中世界真正的死亡……

◆第四种族设定开放

访客进入昆仑镜的世界时，将可以选择自己喜欢的肉身与性别，包括人族、修罗、天人与镜童。这些分类，代表了访客的喜好与性格，而镜童作为新增的种族，也是人们比较关心的焦点。

在《轩网贰》的种族设定中，人族的特性是多元化，能力均衡，换句话说也是没有特色的普通，有句谚语"平凡中见伟大"，真正的伟人会偏向此种族。修罗崇尚力量，因此外形较凶猛，女性偏向妖媚，用纷争解决纷争，这是好处也是坏处。天人倾向用智能，重视知识与技术，比较不喜欢用蛮力，外表优雅潇洒，并以此为傲，缺点是需要用蛮力的时候表现不佳，以及骄傲过头的时候会难以伺候。

而镜族，也称为镜童，则是为了协助镜王维护昆仑镜中世界而创造出来的种族。因为他们娇小可爱，镜王也允许访客使用这种肉身。镜童体格如儿童一般，比较不擅长战斗，但身体敏捷，在许多非战斗类的天赋上也有相当优惠。不过，镜童虽然人见人爱，但是也有可爱过头的洁癖，完美主义者常常带给别人多余的烦恼。

◆种族个性设定资料

人族：多元化，能力均衡，各种属性非常平均。由于可塑性高，人族在各个领域都有出类拔萃者。会有所谓追逐流行来表达相同性，却没有任何个体是相同的，是最为矛盾的存在。

修罗：心境比较偏颇的种族，比较重视力量值与生命值，适合前卫职业。喜好斗争，不屈服于强者。许久之前因为自相残杀的关系，修罗数量锐减，后来一位人族以比武胜负决定领导权，击败所有修罗高手，才停止修罗的自相残杀，并且成立伏魔剑派。

天人：重视智慧值与灵力值，适合后卫职业。有高度智能，重视知识与技术，出过不少高成就者，缺点是多出骄傲者，对其它人缺乏关心，隐居者不在少数，因此总人口并不多。



镜童：重视敏捷，生活技能，治疗消耗少与运气高，适合辅助职业。昆仑镜世界的特殊种族，形象类似其它种族的儿童，个性谦虚，以服务众生为使命，比较不擅长战斗。



目前获得的《轩网贰》资料不多，但也足以看出这个游戏设定的特别之处了——又一个崭新而美丽的世界，在等待着广大的轩网迷们！■



奇幻网游 VS 中国制造 | 信仰

究竟中国武侠和神怪文化与西方奇幻文化的差别在哪里？为什么我们会局限于封神、西游、三国、水浒等等这些历史悠久的文字作品框架中，而找不到更新的创意突破口？

从当今流行文化市场来看，奇幻元素无疑正逐渐走向大一统的王道地位。从《龙枪》系列到《冰风谷》，从《哈里·波特》到《魔戒》，书籍、万智牌、影视和游戏——欧美奇幻文化正从各个角度向我们渗透，急速冲击着东方的武侠和神怪文化。表现在网络游戏方面，《EQ》、《魔剑》、《魔兽世界》这些纯正血统的欧美派系，《龙族》、《天堂》、《神话》这些带有奇幻色彩的韩国网游，以及为数众多的，《奇迹》、《凯旋》、《骑士》、《命运》等等不中不洋的结合体，林林总总加起来，比体现侠文化的正统东方武侠游戏要多了很多倍！但是我们回头看看，2000年的《网金》，2001年的《千年》，2002年的《传奇》，2003年的《大话西游2》，2004年的《剑侠online》，这些崇尚东方武侠文化的游戏，似乎更容易让我们记住，也更先于那些奇幻游戏而大获成功。

然而，与一年近百款网游产品的增长数字相比，国产网络游戏的数量实在太悬殊了，尽管多数以武侠神怪套路作为重心，但成功者寥寥，究竟是什么阻碍了国产游戏与武侠神怪文化的发扬光大呢？当然，这其中技术上的因素比较大，但不可否认，有更多人的头脑里还是一片迷茫，陷落在东西方文化能否交融的疑问里。就拿近期活跃于新晋国产网游行列的《信仰》来说吧，这款号称是完全依照西方奇幻风格制作，尝试以中国人的世界观来解读《龙与地下城》世界的作品，却带来了无数人的疑问——东方人眼中的西方文化，究竟能否做到纯粹？究竟这种“洋”玩意，能为国产游戏带来多大的生存空间？中国的玩家们，是否可以接受这种东西合璧的开发理念？曾经有前车之鉴《不灭传说》给过我们启示，而《信仰》是否又会重倒覆辙？面对这些问题，我们暂时还得不到答案，但是眼下，倒是可以由此引来一些文化层面的讨论。

从当前游戏发展轨迹看，奇幻故事在中国的普及，很大程度上得力于奇幻游戏的开发推行，但对于其具体的精神内涵，我们又能了解多少？俗话说隔行如隔山，更何况两种不同文化的交织碰撞，无异于一场剧烈的“第二次冲击”。在中国本土文化的大背景下，想要真正贴切的理解奇幻网络游戏的精髓，不仅仅局限在游戏本身，更在于玩家与开发商的思想意识及文化熏陶。

目前对于奇幻游戏的看法分为两种，一是极力的推崇，认为奇幻游戏的内涵远远优于中国神怪故事为背景的游戏，尤以《EQ》为首，一上来就打起“高级”的大旗，意思是说，你懂与不懂并不重要，只要你知道咱这内涵丰富文化水平高就行了。这让很多人误以为，西方奇幻文学的“含金量”远高于东方，而东方武侠神怪文化的游戏创意濒临枯竭，也使很多制作公司都标榜自己游戏的西方奇幻色彩。

而另一类则是对此怀有疑问，为什么《EQ》在中国没有大红大紫？为什么《魔剑》会死掉？在中国传统文化的熏陶下，一些人坚持认为由于东西方文化的巨大差异，而导致西方文化对中国的渗透遇到阻碍。再加上众多带着奇幻色彩但却表现肤浅的“泡菜”游戏大量涌入，使玩家倒尽胃口，而国内制作组对“国产”、“纯粹”等等一系列字眼的根深蒂固，造成了视野与开发思路的局限。

究竟中国武侠和神怪文化与西方奇幻文化的差别在哪里？为什么我们会局限于封神、西游、三国、水浒等等这些历史悠久的文字作品框架中，而找不到更新的创意突破口？从东西方文化背景的构成来看，这是有原因的。

中国的神话故事设定天地为金木水火土五行，并以此将世界分成了五个部分，默认的中心就是中国本身。在西方奇幻作品中则没有中心的概念，构成世界的四大元素也并不具备方向的代表，而是象征着一种精神状态，比如四大精灵——火之伊夫利特、风之希尔夫、水之温蒂妮、地之诺姆的性格特征，即代表着此类元素的精神特质。

中国传统神话中，正派一方往往有着严密甚至死板的等级制度，主角处于一个与社会既对立又统一的位置，其实这代表了一种民间的态度，相对于西方来说，中国的价值观建筑在儒学思想这个非神论思想基础上，因此统治阶级的厉害关系比较明显，所以在作品中的表现就是即希望人定胜天，又不得不做一定屈服。西方社会则不然，教会在思想精神上的控制远远高于君主的统治，因此在西方奇幻作品中，王者与英雄往往是一体的，一个英雄最常见的结局就是建国或者复国，而且“国家”的作用往往很微弱，经常一个英雄“随便逛逛”就生出好几个国家。联系各个国家的，往往就是拥有共同的信仰或者共同的创世传说。正因为如此，西方奇幻类作品便可以描述出宏大场面的战斗，它所表现的是民众与国王共同努力向邪恶抗争的故事，而中国的神话就永远只能描写个人英雄，例如《封神演义》看到最后得到的结论不是纣王被人民推倒，而是因为“耍流氓”被神教利用而后抛弃，可见在中国“做人要厚道”才是首位。

事实上，到了今日，中国的神话小说已经不再有出色的新作品，而被以金庸为代表的新派武侠小说所取代。正因为此，西方奇幻小说虽然表现形式类于神话，但却是近一两个世纪复兴的一种新文学，从体现近现代人价值观念方面来说确实具有优势。

例如种族的设定上，中国只有人神鬼三界，而西方奇幻小说中，却有众多价值观念不同的生物种族，有些比较“有人性”的种族会成为人类的朋友，而那些“没有人性”的则成为人类联盟的共同敌人。西方奇幻中的种族很多是合体种族，也就是把几种动物组合一下形成新的物种，当然这些物种里最频繁使用的就是人类的部件。

可以说，《龙于地下城》开放的世界设定造就了一系列充满幻想空间的奇幻文学，即使是托尔金的《魔戒》系列也不例外的沿用了DND的世界架构。因此，只要是符合《龙与地下城》规则的游戏，无论故事背景或种族职业的改动多大，也都可以从“奇幻”的要素中获得更多的灵感。就《信仰》来说，游戏的内容也是完全基于《龙与地下城》架设，但是，我们仍然不敢妄加揣测它真正的实力。老人家说的好：想要知道梨子的滋味，就自己找个梨来尝尝。一个网络游戏究竟好不好、好在哪里，最终决定并非是公司一面之词，而在于广大游戏玩家的切身体验。希望《信仰》的大胆尝试，可以扭转长期以来国产奇幻网游的低靡势头，为中国网络游戏发展史书上新的一笔。面对至今仍无定论的游戏，让我们祈祷：中国制造，愿你一路走好。■

（文/虹色天空）



信仰

出品公司：天晴数码
国内发行：网龙（中国）公司
发行版本：中文
游戏类型：网络角色扮演〖MMORPG〗
3D加速卡：支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004年春季
官方网站：http://xy.91.com/
最低配置：
PIII600MHz / 64M、Riva TNT2 16MB显存、500M硬盘
推荐配置：
PIII800 / 128M、32M显存



西方奇幻故事中的龙，其实更象变型蜥蜴



《EQ》欧美游戏的人设与东方人的审美观念本身存在很大的差异



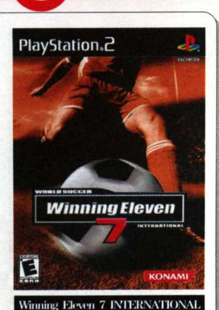
当年火爆一时的武侠网游《笑傲江湖网络版》至今仍令人怀念



《金庸群侠传网络版》听名字就知道出处了

矛盾中的奋进 | Winning Eleven 7 INTERNATIONAL FIFA Football 2004

整体与个人、技术与战术、攻击与防守……，这些矛盾构成了足球的全部魅力。同时，这些矛盾也是统一的，两个方面相互联结、相互渗透、相互依存，你中有我，我中有你。为了赢得比赛，你需要在这些矛盾中进行平衡，唯有驾驭方方面面的矛盾，你才能够成为绿茵场的主人。对于追求真实模拟的 KCET 与 EA SPORTS 两大厂商而言，唯有勇敢地面对这些矛盾，理解它们、消化它们，最终用电子化手段去再现它们才能制作出完美的足球游戏。值得欣慰的是，FIFA 与 Winning Eleven 的最新作中向我们展示了这样一个信息：他们正在这些矛盾中奋进。



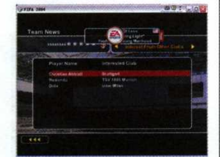
Winning Eleven 7 INTERNATIONAL

出品公司：KCET/Konami
国内发行：世纪雷神
发行版本：英文版 1CD / WinALL
游戏类型：运动〖SP〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标、手柄
出品日期：2004.3
官方网站：www.konami.com
最低配置：PIII 800MHz/128MB、64MB显存、640MB硬盘
推荐配置：PIV 1.4GHz/256MB、128MB显存、1.2GB硬盘

精确 VS 速度——传球力量的处理

一次漂亮的传球所需要的不仅仅是落点的精确，一个没有足够速度的球即便再准也会被对手提前识破。传球速度是 WE5 中提出的概念，这个革命性的数值很好的表现出了一名优秀中场组织家的风范。游戏中这一特性被分为 Long Pass Speed 与 Short Pass Speed 两项能力，这个经典设定在 WE7I 中得到了保留。长传球由于飞行轨迹的关系，在空中留给对方防守预判的时间相对较长，因此球员会让每脚长传球都保持最大的飞行速度以缩短对方的反应时间，Long Pass Speed 的数值恰恰是区分传球能力优劣的重要数值。而 Short Pass Speed 在实际游戏中确实是一个值得商榷的设定。




■FIFA 中也加入了类似 Master League 的养成模式，由于任务制与商业运作成分的加入，使得玩起来别有一番风味。


■FIFA2004 中充满了震撼人心的细节，这个进球后的观众席的机位让人有了一种身临其境的感觉。


■FIFA2004 中的守门员个个都对任意球免疫，即便游戏加入了间接任意球这项新功能。


■FIFA2004 的角球攻防表现出了激烈的身体对抗

众所周知，足球比赛中不是每脚地面传球都需要大力处理，某些情况下（例如背身给后排高速插上的队员回做、控制球战术、回传门将）的大力传球会起到适得其反的效果，因此，笔者认为 Short Pass Speed 应该是一个动态的数值，KCET 对此的定义也是“在进行关键性传球时的最大力量”，而不是球员每脚传球时的力量。当需要大力传球撕开对手防线的瞬间，AI 又无从对这种情形进行判断，从而丧失那稍纵即逝的黄金机会。尤其是一些横向地面转移的情况下，AI 在判定上的问题导致球速不足，从而让玩家丧失对球的控制。球场上的一切都是瞬息万变的，正是因为具体情况对传球力量要求的不确定性，“短传速度”确实是一项很难在游戏中进行表现的数值。

上述这种在 PES3 中比较常见的球速延迟在 WE7I 中得到了一定的改进，为了让玩家体验球员从摆腿到击球时的力度感，WE7 与 PES3 中都将指令输入到动作完成之间故意设计一段延迟时间，大约 0.08 秒，在操作过程中几乎可以忽略不计，如果不与 WE7I 的手感相比，这段延迟根本就不会被玩家感觉出来。在实战中，这种延迟也会对进攻组织带来负面影响，由于本代中加强了防守 AI 与逼抢的凶狠程度，因此在 One-Touch 传球过程中会带来时间的延误，进攻显得不够流畅。WE7I 在这个细节上进行了调整，相比 PES3 中那种“软”与“漂”的感觉现在已经荡然无存，在打配合的时候给人一种行云流水的感觉，这甚至让老玩家们回忆起了 WE2000，短传力量不足所造成的延迟在 WE7I 中得到了缓解。

而 EA SPORTS 在 FIFA2002 中就着手处理“短传力量”这一命题，他们的方法是通过蓄力槽来让玩家自由控制短传的力量。FIFA2004 中则又对短传速度的控制进行了修正，点一下 S 键的普通传球会将蓄力槽屏蔽，只有按住不放之后才会出现蓄力效果，让玩家能根据场合选择适合自己的力量。但这也带来了一个问题：由于蓄力产生的时间差也会给玩家对攻击时机的把握带来影响，看来解决这一组矛盾只有等到力度压感外设全面普及之后了。

穿越 VS 跑动——意识传球处理

1998 年，高冢新吾用“意识传球”这项革命性的设计让 WE 系列闪现出了第一道耀眼的光芒。在真实的比赛中，所有的战术都是围绕“传空当，跑空当”展开，而 Thru-Pass 的出现恰恰可以让玩家实现真实赛场上的足球技战术，与现实一样，Thru-Pass 是撕破对手防线的第一利器，玩家的游戏过程就是通过自己的传接配合来让对手的防线出现致命的空当，既而用三角键传出致命的一击。可以毫不夸张的说，WE 系列的乐趣就浓缩在了一个小小的三角键之中。

FIFA2002 之前的作品几乎不存在卡位的概念，身前的一个后卫绝对不是不可逾越的障碍，因此直传身后的打法毫无用武之地。在后续的两款作品中，游戏在制作思路上已经日趋迈入正轨，尤其是最新作 FIFA2004 中以往类似橄榄球的攻防套路已经完全失效。在对方站好位的情况下，想通过个人表演或是简单的短传配合完成得分已经完全不可能了，“意识传球”也成为了 FIFA 系列



中攻击套路的核心手段。在具体设计上，EA SPORTS与KCET的思路是完全不同的，S键短传是球传人，而W意识传球的则是球传位置后让人去追，笔者认为W键的设计比WE7I中的三角键更为符合现实。

在现实比赛中为什么直传身后有如此之大的杀伤力？这是因为传球者是将球传到防守者无法预判的位置，而不是直接将球递给受传对象，因为人永远都没法跑得比球快，受传对象是死的，他很容易被对手盯防，而球是活的。这种打法成功与否的关键在于受传对象是否能够意识到己方传球的意图，并及时启动到达受传区域，这就是常说的“传跑配合”。FIFA2004中恰恰将Thru球中“跑”与“传”作为两个独立的要素进行处理，尤其值得称道的是本作除了传统的前冲式跑位以外还加入了使用手柄右摇杆自由控制受传目标跑位的Off The Ball系统，让意识传球在足球游戏中得到了全新的表现。回到WE7I，受传目标的跑位是由AI来控制的，由于KCET对意识传的设定依然是球传人（而不是传位置后让人去跑），因此我们经常可以看到球员用小碎步跑被动等球，导致一些致命穿越球无法完成预定的意图，好在本作中加入了R2的强制移动功能，它可以算作是WE系列中的无球跑位控制键。此外WE2000时代被人深恶痛绝的二过一现在需要作墙队员进行手动传球，因此L1键本身可以当成是WE系列中的跑位键来使用，唯一不足的问题是它只能控制球员进行直线的跑位，在中路突破中的效果并不明显。

唯有勇敢地面对矛盾，理解它们、消化它们，最终用电子化手段去再现它们才能制作出完美的足球游戏。

传球VS接应——无球跑位

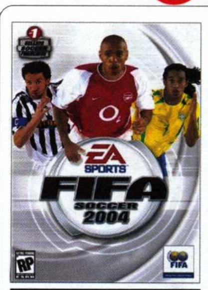
FIFA2002开始加入的前插跑位功能尽管新颖，但很容易让游戏进入重复化的单调技战术循环中去。从真实性的角度去看，由于防守队员的存在，前插队员不可能用百米赛跑的速度在一场比赛中不断的冲刺，更不可能进行FIFA2002中那种一往无前的直上直下。FIFA2004中则不再将这种“猛猪突进”式的无球跑位视为撕破对手防线的唯一方法。Off The Ball系统让玩家可以自由控制三名队员的无球跑动，在右摇杆的操控下，玩家可以控制他们究竟是沿边路下底还是从对方禁区肋部突入，反插、斜插等跑位也可以自由施展出来，这个系统的革命性之处在于玩家需要细心观察三名无球跑动队员的位置，选择处于最佳位置的队员实施输送，除了精确的输送以外还需要很强的大局观，因为一旦没有将球送到空当，受传目标就会在瞬间淹没在对方整体防守的汪洋大海中去。由于这个系统的存在，FIFA系列改变了以往那种“玩家控制持球队员，AI控制10人围观”的尴尬局面，特别是在AI水平全面落后于KCET的情况下，EA SPORTS选择将无球跑位交给玩家自由控制可谓一石二鸟的好办法，既增加了游戏的战略性，又增加了球队的整体感。

WE7I中的无球跑位依然交由AI控制，玩家可以通过一些手段来影响队友的走位，例如持球队员跑到与队友重合的位置后，该位置的球员会自动前插、拥有传球特技的前锋回撤拿球后等待中场队员的后插上等等。与上一个版本PES3相比，WE7I在无球跑位的积极性上确实进行了很大改进，这也是国内玩家迅速抛弃PES3的原因之一。WE7I中的前锋在反击中会自动选择对方的防守空当，在中场断球后往往可以直接面对对方整条后防线。球员跑位的改进让直传球的效果得到加强，玩家可以轻松地打出直传斜插或者斜传直插的配合，在面对电脑对手的时候会让人感觉到游戏的难度降低了，而对战中的双方在攻击投入上则要比以往小心很多，“防守线前移幅度”、“盯人设定”、“边后卫助攻意识”几个在前作中使用率极低的战术设定现在成为了左右比赛结果的关键。前场队员前插意识的提高让单前锋战术的威力得到了提升，在前面安插一个身体强壮、传球准确的前锋做墙，在控球后用身体倚住对手等待队友前插也很容易漂亮地撕开对手防线。

WE7I在无球跑位AI上的处理无疑是当今足球游戏的NO.1，它已经很好地实现了“阵型”与“队型”两大要素之间的关系。球员的站位是死的，但跑位是活的，WE7I中的球场没有均匀划分的三块区域，而是将其作为一个整体进行表现，三条线在比赛中的瞬息万变得到完美的体现，而玩家就是在不断的变化中将自己所掌握技战术即兴发挥出来，游戏的耐玩度得到很大的提升。在区域活动的同时，球员能够根据场上的形势进行穿插、换位、接应，由于“阵型”与“队型”已经成为了两个相对独立的概念，玩家们也不再像以往那样争论各种阵型的好坏，使用5-4-1阵型并不代表防守，使用3-4-3阵型也并不意味着进攻，一切都看玩家对队型的理解与运用。在战术选单中，本作中可以自由为10名队员设计两个完全不同方向的无球跑动路线，很多玩家认为在目前的游戏AI水平下，这种设定多半有些YY的成分，而实际游戏中，WE7I中无球跑位的选取还是有着很大的战略性（尽管设定过多一样会导致阵型的混乱）。除此之外，盯人设定、一般战术、团队战术、位置调整等等细化的选项也会影响球员的跑位，如果说FIFA2004中的无球跑位是一幅写实风格的油画，那么WE7I中的无球跑系统则更像是一卷充满意境的水墨画，它更突出通过整体战术对球员的无球跑位实施间接的影响，它的使用因人而易、因环境而易，更像是一种感觉，体现出足球战术的严谨与奔放。■（文/十大恶劣天气）

FIFA2004中的控球动作已经有了质的飞跃





FIFA Football 2004

出品公司：EA SPORTS
国内发行：世纪雷神
发行版本：英文版 2CD / WinALL
游戏类型：运动〖SP〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标、手柄
出品日期：2003.11
官方网站：www.fifafootball2004.ea.com

最低配置：PIII 600MHz/128MB、32MB显存、880MB硬盘
推荐配置：PIV 1.8GHz/256MB、128MB显存、1.2GB硬盘



■这种Bug会让玩家报以善意的微笑。



■出色的编辑系统让玩家在WE7I中修改非实名球员成为了一件乐事。



■充满个性的庆祝动作在FIFA与WE的最新作中随处可见。

我们需要怎样的冒险｜赛伯利亚之谜 II Syberia II

“赛伯利亚之谜”系列是迄今最精美的冒险游戏之一。在制作群尽善尽美的同时，也给其同行们带来深刻的启示。



Syberia II

出品公司	Microids/XS Games
国内发行	未定
发行版本	英文版 2CD / WinALL
游戏类型	冒险〖AD〗
3D加速卡	D3D
3D声效卡	DS3D
多人游戏	不支持
控制方式	键盘、鼠标
出品日期	2004.3
官方网站	http://www.syberia2.info
最低配置	PII 350MHz/64MB、16MB显存、400MB硬盘
推荐配置	PIII 800MHz/128MB、32MB显存、1.2GB硬盘

是的，这就是《赛伯利亚之谜》(Syberia)，2002年度几乎被所有媒体选中的最佳冒险游戏。它精美的画面让其同行们相形见绌，它绮丽的故事深深吸引众人——虽然那只是整个故事的一半。两年后我们等到了它的续集《赛伯利亚之谜 II》(Syberia II，后文简称为 SII)。Hans 和 Kate 的故事在 SII 里有了完美却有些匆忙的结局，总的来看，似乎没有预想中的那么出色。你可能首先想到，一款续集要超越前作总是不容易的。可事实上准确的说，人们在看到前作的时候，更多是被其大气与精美所震慑，直到两年后我们才能更理智地看待游戏中的薄弱环节。

所谓的“薄弱环节”其实是游戏中的谜题设计。我们都应该记得，前作中的谜题是围绕 Hans 制造的那些精密而复杂的机械所设计的。面对此前很少有游戏表达过的题材，人们很容易因为天生的好奇而喜欢上它——尽管前作的谜题也有不尽人意之处。而现在，Kate 已经离开了 Hans 多年生活过的地区，去往更寒冷的北部。于是在 SII 里我们看到了各式各样的谜题，如钓鱼、采摘梦果、解冻猛犸方舟等等。遗憾的是这些设计的水平显得参差不齐。涉及到自然界的谜题部分难易适中，而且十分有趣，例如用软木塞逼迫小旅鼠摘梦果的设计让人想到了经典的《神秘岛》式的谜题结构，钓鱼的段落也是很好玩的(起码你可以把错钓上来的鱼喂 Youki 吃掉)，这都是令人难忘之处。可是反过来，这一次机械部分的设计就显得有些唐突了。时常我们面对的是一个杂七杂八汇集了各种操纵杆的控制面板，由于缺少提示，时常只能用最笨的办法：一个接一个的旋纽去尝试，虽然设计者的本意是让我们尽量自己体会，可半天之后可能还摸不到法门，也就体会不到自己动手的乐趣在何处了。


■卡通风格的《逃亡之路》仍旧显示了制作的“用心”，这是当前很多冒险游戏所不具备的。


■故事充满了迷幻色彩。

说到这里，你会担心我说这个游戏很失败吗？恰恰相反，我认为这个游戏仍旧是成功的。就象面对很多事物一样，有时候对一个游戏的是非得失往往要从很多方面去考察。除了谜题的毁誉参半，面对 SII 你可能挑不出别的任何瑕疵了——从游戏画面、CG 动画到音乐都是最棒的。类似“生化危机”的电影视角背景不再是简单的静态图画，而是完美地表现出了飞雪、水花、人物的即时光影等动态效果。尽管这些技术的实现你可以认为是小儿科，可之前还没有哪款类似游戏能如此奢侈地运用好它们。CG 动画保持了一贯的水平。游戏中 3D 人物的动作捕捉十分到位，显得很自然。Youkol 村庄的背景音乐仍旧是空灵与迷幻的。


■驱赶旅鼠是一个很优秀的谜题。

最后，显然 SII 仍旧讲述了一个不错的故事。和前作一样有两条不同的主线，一条是 Kate 的路线，一条则是那个倒霉的侦探 Cantin，尽管连他的脸我们都没见到，当他最后一次从漫天大雪中传来信息，说他在地狱里的时候，恐怕你会禁不住笑出声来。这至少表明故事是有趣的，从傻瓜 Igor、从 Oscar 那里能够听到不同风格的趣味对话。联系到完整的故事，你会发现那是一群各自追寻梦想的人物的集合。酗酒的飞行员 Boris 最大的愿望是遨游太空，Helena 梦想着重返舞台，Hans 的梦想就更不必说了。Kate 是这群人里最没有主见的一个，而她恰好来自繁华的都市纽约。这个故事里没有一般冒险游戏扑朔的谜团、血腥的现场，骨子里是《神秘岛》式的超现实主义风格。它想隐晦地说明些什么，赠给现代文明教化下的人们，因此主题显得纯净而耐人回味。


■但是面对这么多的操纵杆只会心生厌恶。

在从各方面比较之后，你也许会说，我宁愿喜欢那个美丽的塞伯利亚，让谜题见鬼去吧。是的，这就是我们目前的口味。可以说这是一种悲哀，因为没有出色谜题的冒险就不能称之为完美的冒险。可即使怀着宽容的心


美妙的画面是“塞伯利亚”系列的成功的重要因素。

态退而求其次，你也会发现“塞伯利亚”系列仍是鹤立鸡群。几年来，能够进入我们视野的冒险游戏可说凤毛麟角，只有《断剑：沉睡之龙》(Broken Sword: The Sleeping Dragon)、《逃亡之路》(Runaway: A Road Adventure)、《乌鲁：神秘岛之外的时代》(Uru: Ages Beyond Myst)堪称其中的佼佼者，但是例如《断剑 Ⅲ》，它没能保留住原本独特的 2D 画风，3D 图像引擎也显得陈旧，这样要吸引玩家的注意就很不容易了。其余冒险游戏则更显示了技术的苍白和谜题设计的弱智。说白了，冒险游戏的不景气，使得许多一穷二白的小公司拿它来“练手”，结果诞生许多粗糙的制作。不能忽视冒险游戏本身还有着大量饥渴的拥趸，可除了那些肯投入资金和技术的制作能保证质量，其他的皆不足观。这就是谜题一般、但故事华丽的“塞伯利亚”系列取得轰动的一大因素。■(文/大漠)


■《断剑 3》的图像效果不佳。



美丽“虚幻”的外表下 | 孤岛惊魂 Far Cry

“我们唯一可以确定的是，《孤岛惊魂》(Far Cry)将是《毁灭战士Ⅲ》(DOOM Ⅲ)诞生前最有力的硬件杀手。”

最近“出生”的三款射击游戏形成了一个有趣的对比：《虚幻竞技场 2004》(Unreal Tournament 2004)代表着中规中距，对以往的发展和继承，不露锋芒；《反恐精英：零点危机》(Counter-Strike：Condition Zero)代表着过去的那个时代——至少从游戏的画面上来说是这样；而《孤岛惊魂》(Far Cry，后文简称FC)则刚好相反，它一直是因为出众的画面而备受瞩目的。那么如此美妙的视觉盛宴就真的走在时代前沿吗，恐怕也不能这么说。

自从去年的E3展FC走进我们视野，给人最大的刺激就是那美丽的热带海岛风光，其实让我们忽视了游戏的其他一些方面。事实上，从沙滩、美女到恐怖怪兽，FC是一个融合了众多流行元素于一炉的产物，从中可以看到很多过往成功游戏的影子。森严壁垒的研究所看上去像是来自《半条命》(Half-Life)的灵感，恐怖的阴暗室内或是恐怖的古代墓葬让人想起是DOOM Ⅲ的早产和《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein)的变异。加上动感音乐烘托起的紧张节奏，本身游戏给人的感觉并不坏——可是也没有多好。首先，游戏的关卡设计显得比较平淡，虽然完成一关差不多要半个多小时的时间，可实际上我们经历的路线实在很短，也并不曲折，其他时


水下效果。

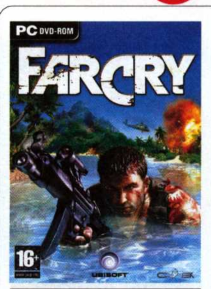
间都消耗在赶路以及无休止的战斗中。不要以为美丽的海岛是个天堂，敌人和你都隐没在蒿草和树林中，你们经常不期而遇，而当你在一个场景停留太久，还有更多的敌人不知从何处出现来陪您解闷。敌人的AI呈现出不合理的地方，不要讨论高难度，即便是在最简单的难度下，单个敌人会是迟钝的，可是直升机与巡逻艇还是那样聪明，你可能还没明白怎么回事就被敌人的远程导弹击中，而且一旦被打中就几乎没有还手之力。游戏中虽然提供了一些新鲜的武器和工具，可以驾车战斗、用机关炮轰击敌人，可总的来说整个流程显得战斗过多偏难，而且不太有趣。如果不去讨论FC的画面，那么游戏的其他部分只能


蒿草遍地。

说是一般般，它没有给FPS游戏带来什么惊喜。

可恰恰FC是那么的诱人，如果你有一台超强的电脑，你是不会拒绝去体验那动人的美景。这大概就是游戏成功的一个地方——至少FC有一个如此打动人心的噱头。当特效全部打开的时候，你会惊讶于整个海岛的样貌：清澈的水流、细腻的海浪、郁郁葱葱的树木，从树叶中透射过来的点点阳光，那的确是美妙的。可问题也恰恰出在这个地方。FC似乎和其他立志成为硬件杀手的游戏一样，根本就是没有为其他玩家考虑。你会在游戏的说明书里发现，除了推荐配置之外，还有一个特别的“高端推荐”，要求的是3GHz的CPU、1GB的内存。这并不是个夸张的数字，事实上当把游戏特效打开到较高的时候，如果没有1GB的内存要想流畅的体验这个游戏是很吃力的。因此经常可以看到那些自信电脑够劲的玩家在BBS里叫苦不迭。而电脑配置相对差一点的就没有办法感受到叫做“乐趣”的东西了。当然，FC的慈悲之处在于，当近期游戏纷纷无法在GF4 MX系列显卡上运行时，FC甚至可以用GF2显卡玩起来。用GF2的唯一好处是，由于特效开低后场景中不会出现贴地生长的野草，我们可以清晰地看到敌人，而敌人则无法找到我们的藏身处。但是如果你选择了GF2，你就丧失了这个游戏最能让人愉悦的地方，除去曼妙的热带景色，你还能在其他相对平淡的部分体验到什么呢。

如果从美的角度来看，FC是一个独特的作品。可我们必须看到，也许是开发人员过份痴迷于画面效果的营造，在游戏性等其他方面做的都比较一般，整个故事讲得比较粗糙，没有细致深入。玩过这个游戏，有时会给人这样的感觉，就好比有人拿一个来自2014年的游戏给我们，让我们去赞美它。我们也的确赞叹这美丽的景色，可是它看上去毕竟就是一个用尖端画面包装起来的平凡作品，华丽散尽不会多留下什么。它现在取得成就，是因为它奢侈的去透支未来。■(文/苹果熟了、大漠奇侠)



Far Cry

出品公司：Crytek/Ubisoft
国内发行：育碧软件
发行版本：英文版 3CD / WinALL
游戏类型：动作〖AC〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：不支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004.3
官方网站：www.farcry-thegame.com

最低配置：PIII 1GHz/256MB、64MB显存、4GB硬盘
推荐配置：PIV 2GHz/512MB、128MB显存


■毫无疑问，这是多漂亮的场景。


■水的效果。


■游向航空母舰。尽管游戏中你的自由度很大，但要想过关其实只有唯一的简单路线。


■室内。



魔唤精灵III

出品公司：Falcom
国内发行：光谱博硕
发行版本：中文版 2CD / WinALL
游戏类型：回合策略/角色扮演〖ST/RP〗
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004.2
官方网站：www.ttime.com.cn/vmjp/vmjp.htm
最低配置：PII300/128MB、16MB显存
4速光驱、1.3G硬盘



■魔唤精灵的故事

《魔唤精灵Ⅲ》的英文名字叫"VM Japan"，其中VM是"Vantage Master"（魔唤精灵）的缩写——所以国内玩家曾经将"VM Japan"翻译成"魔幻战国"，"魔唤精灵"是Falcom的一个著名游戏系列，1997年推出第一款，以其变态难度和强策略性的游戏模式，引起不小的反响。1998年Falcom推出《魔唤精灵V2》，一般来说，人们都将《魔唤精灵V2》看作这个系列的二代（所以本作才叫"魔唤精灵Ⅲ"），但实际上《魔唤精灵V2》相对于一代改进不多，它最大的革命在于加入了连线模式，使得那些即使在高难度设置下也无敌的寂寞高手们找到了可以对战的伙伴。第三代作品就是我们现在玩到的《魔唤精灵Ⅲ》，它还有一个加强版《富岳幻游记》，在国内发售的简体中文版本里包含这个资料片。



一个人的战争｜魔唤精灵Ⅲ

与一般战棋游戏不同，《魔唤精灵Ⅲ》最独特的地方在于，它抛弃掉无用的剧本，制造了一场属于一个人的战争。

没有太多的剧情脚本，没有同伴加入队伍共同战斗的设定，唯一可以依靠的，就只有召唤出来的精灵而已。这就是《魔唤精灵Ⅲ》的与众不同与其他战棋游戏之处：它抛弃掉无用的剧本，制造了一场属于一个人的战争。在去掉情节以后，我们还能从《魔唤精灵Ⅲ》里得到哪些东西呢？

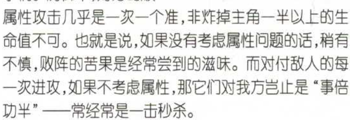
数量庞大的主角

《魔唤精灵Ⅲ》中有八位主角可供选择，如果算上资料篇《富岳幻游记》的隐藏角色的话，出场主角将达到16名。这是其他R·SLG无法想象的——最多就是《超时空英雄传说·北方密使》或者《阿玛迪斯战记》那样，分男、女主角两条线路进行游戏，或像《古霸王文明传》一样分正、邪主角两条路线。试想，在这些同时注重战略部分和剧情刻画的游戏中，如果有这么多主角可供选择的话，那游戏的庞大程度可想而知。而《魔唤精灵Ⅲ》中，剧情只不过是每场战斗前后几句对白的交代而已。这样简略的脚本，比之《炎龙骑士团》或《天地劫》，自然少了许多剧情上带来的震撼和冲击。但另一方面，多角色却又显示出更多的人物特性，让人有着将每个角色试过一遍的冲动。

严格强调的属性

游戏的可玩性主要体现在关于属性的战略战术上。笔者从没有玩过哪一款RPG或者R·SLG如此强调五行学说。即使是《幽城幻剑录》等属性相生相克状况的明显的游戏中，也只是象征性地加点血或减点血，不至于让"五行"左右整个战局的发展。而《魔唤精灵Ⅲ》则不然，由于主角和每只精灵都只有十点生命值，所以挂掉是非常简单的事情。防御中，对方的顺属性攻击几乎是一次一个准，非炸掉主角一半以上的生命值不可。也就是说，如果没有考虑属性问题的话，稍有不慎，败阵的苦果是经常尝到的滋味。而对付敌人的每一次进攻，如果不考虑属性，那它们对我方岂止是"事倍功半"——常经常是一击秒杀。





生死攸关的地形

除了五行，游戏还非常强调地形地貌等因素对战局的影响。这集中表现在战场上有着众多魔晶石的设定上。占领魔晶石能够增加唤魔使术数的回复量，并且拥有着高防御效果的地形，占领魔晶石的各个单位会随着每一个回合的开始而回复体力值1（别小看这个数字，请不要忘了，游戏中所有角色的生命值最高不过才10点而已）。因此，是否占领了多数的魔晶石也是胜负的关键，其他R·SLG中没有如此的设定。所以，在《魔唤精灵Ⅲ》中，一味进攻未必是好事，占领才更关键。除了魔晶石，各种地形地貌例如平地、树丛、沼泽、水域等都有着不同的特点。有的可以提升防御力，有的则会固定降低体力值，而像"水域"这种地形，只有会"泳"技能的精灵才可以涉入。

虽然《魔唤精灵Ⅲ》在可玩性上花了大力气，但不得不承认它难度偏高：即使选择"新手"也得挂个两次三次才能上手。如果选择"困难"或者"专家"模式，那就是噩梦了，从这个角度上来说，《魔唤精灵Ⅲ》更像是一款竞技游戏——难怪在日本甚至推出了奖金高达100万的《魔唤精灵Ⅲ》争霸赛。

由《魔唤精灵Ⅲ》说战棋游戏的未来

没有动人有趣的剧情，而只依靠战术见长的《魔唤精灵Ⅲ》，给R·SLG的发展带来了思考。在战棋游戏中，国内最知名的游戏莫过于汉堂的招牌作品"炎龙骑士团"系列（其二代也是以"难到变态"这样的评语而出名的游戏），之后有汉堂的《天地劫·神魔至尊传》、宇峻的《超时空英雄传说》，还有奥汀的"幻世录"两作，以及弘煜的"风色幻想"系列，也是经典的战棋游戏，曾风光一时。

然而，虽然有着如此多的代表作品，战棋游戏在如今却呈现出衰落之势。很多玩家都将这种"走格子"的游戏看作是浪费时间的东西，认为"与其看R·SLG的剧情，不如看RPG来得直接"。这在一方面，制约着战棋游戏的发展。也正因为如此，《幽城幻剑录》和《风色幻想Ⅱ》才会转变为RPG模式。

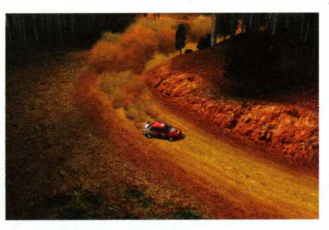
当剧情脚本不再是战棋游戏吸引玩家之处的时候，是否就应该考虑改进呢？转型成RPG并不是唯一的办法。在战棋的两端：SLG和RPG的选择上，我们为什么不向另一端走走呢？像《魔唤精灵Ⅲ》一样，干脆抛弃剧本的诱惑，更强调战棋的策略性，或者也会获得意想不到的成功呢！■（文/赖尔）



从不了解WRC谈起 | 柯林·麦克雷拉力赛IV Colin McRae Rally 04

柯林·麦克雷拉力赛IV》(以下简称CMR4)已是英国Codemasters公司有关WRC模拟竞速游戏的第四代,与前作相差不大,只是细节做得更精致一些。例如路感变得更加清晰,起伏不平的路面对赛车操控的影响超过前作;赛车转弯时的离心力更真实,如果入弯速度过快,想强行扭转车身并借以抵销离心力是行不通的,车身虽然扭了过来,但赛车还是滑向弯道外侧;另外,轻微的碰撞会导致赛车瞬间熄火,虽然引擎会很快重新启动,但还是要略微损失一点儿时间;翻车的物理效应更复杂,不同的碰撞会导致不同状态的翻车,凡此种种,就不一一列举了。

其实对中国玩家来说,介绍这款游戏的前提是介绍WRC知识,否则多数人肯定对这类模拟赛车游戏缺乏持久的兴趣,而且也很难玩出名堂。就像FIFA游戏和NBA游戏,它们之所以被大量中国玩家认可,主要是因为足球和篮球几乎是中国最受欢迎的两个体育项目,而同样由EA出品的NHL冰球游戏、NFL橄榄球游戏、高尔夫游戏和NASCAR赛车游戏,中国玩家却反应冷淡、玩者寥寥。通过《家游》第三期刊载该游戏前瞻一篇发现,既使职业玩家兼资深作者也对WRC不甚了解,下面结合该文一些错漏对WRC赛事做一简单介绍。



何谓WRC赛车

原文对柯林·麦克雷的比赛用车使用"萨拉"一词,这部车的标准名称已经定为"赛纳",2003年由中国东风雪铁龙生产并销售。原文谈到的"自动转向系统",正确名称应为"后轮随动技术"。接下来原文犯了重大错误,用运动房车的性能参数描述"赛纳"WRC赛车,这样的民用车性能怎能使其参加WRC呢?

由于自然吸气引擎的进气效率较低,引擎得不到更多的空气助燃,动力输出效率偏低,因此目前的WRC赛车一概采用涡轮增压引擎;WRC赛车的动力基本都是300匹,由于CMR4并未购买WRC授权,因此游戏设计师将"赛纳"的动力调高至314匹;WRC赛车的扭力峰值通常在50.0公斤米以上,如此才能使赛车在多弯的乡间公路或土路上获得更快的加速性能;WRC赛车大多数采用6挡变速箱,6挡被认为是一个相对合理的挡位分配,挡位增加,车手的操作将更加复杂,挡位减少,赛车的加速性能将会有所降低,总的来说,6挡变速箱是WRC多年比赛积累的结果,而无论是现实中的"赛纳"WRC赛车、还是游戏中的"赛纳"都毫无例外使用6挡变速箱。

CMR4并不需要刻意创新,WRC是什么样,游戏就尽可能做成什么样,只是在某些细节上照顾多数玩家的驾驶水平并适度体现趣味性,模拟游戏当然并非全盘照搬现实。

有关WRC的种种误解以及相关知识

原文谈到CMR4增加新的调校选项,其实第四代在调车方面并未提供更多选择,因为第三代的调校对普通玩家来说已经够多了,游戏设计师为了使联网比赛更公平,在CMR4的联网比赛中取消赛车调校选项,玩家要完全凭借自己的驾驶技术与对手周旋。原文还谈到CMR4的调校包括轮胎束角,但游戏并没有这项调校,经过向职业拉力车手求证,拉力赛车通常不进行轮胎束角调校,这项调校主要针对更注重精确驾驶的场地赛。

原文使用"前档"一词,它的意思究竟是"前挡风玻璃"?还是"前挡泥板"?抑或是"前进挡"?或者是"前引擎机盖挡板"?总之,这个词汇让人觉得莫名其妙。

原文提及"SSS环状赛道"准确的说是"超级短道"。"环状赛道"指拉力穿越赛的赛道,这种赛道呈环状,起点就是终点,多部拉力赛车同场角逐,规则与WRC差别较大。原文谈到SSS环状赛道是游戏中唯一的"人工路面",准确的说法应是"人工赛道"。超级短道由双车道立体交叉构成,这种赛道只允许2位车手同时进行比赛,超级短道比赛的主要作用是愉悦车迷和观众,从而更好的推广WRC赛事。

从游戏中汲取赛车知识

Codemasters公司为什么重金聘请WRC世界冠军——柯林·麦克雷参与游戏开发呢?开发商的目的就是让玩家欣赏原汁原味的WRC,然而很多中国玩家由于种种客观原因而无法准确了解这项赛事,正如本文不得不改正的种种刊误。去年,笔者采访参加过多届555香港－北京拉力赛的中国元老车手羡桐春先生,羡老师希望玩家在玩赛车游戏的同时要注意从游戏中获取赛车知识,而不是一味的追求驾驶技巧和成绩。随着我国汽车产业和赛车产业的快速发展,世界各项顶级汽车赛事也将陆续登陆中国,今年CCTV体育频道将不定期报道WRC,竞速玩家不妨留意收看。

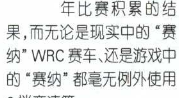
CMR4并不需要刻意创新,WRC是什么样,游戏就尽可能做成什么样,只是在某些细节上照顾多数玩家的驾驶水平并适度体现趣味性,模拟游戏当然并非全盘照搬现实。从1999年至今,WRC世界冠军柯林·麦克雷一直试图把尽可能多的玩家带进精彩纷呈的WRC虚拟世界,衷心希望中国竞速玩家能从这部赛车精品中获取赛车知识,同时反过来促进我国赛车游戏水平的提高。■(文/王博)

Colin McRae Rally 04

出品公司:Codemasters
国内发行:未定
发行版本:4CD / WinAll
游戏类型:竞速〖SP〗
3D加速卡:D3D
3D声效卡:EAX 4.0
多人游戏:TCP/IP
控制方式:键盘、方向盘、手柄、摇杆
出品日期:2004.3
官方网站:www.codemasters.com/colinmcraerally04
最低配置:P3-750/256MB、32MB显存、3GB硬盘

■原文将MG ZR Super 1600列入四驱赛车,其实从这部车的型号就可判断它属于超级1600cc组别。

WRC小知识:超级1600cc组别是国际汽联为培养并挖掘WRC车手而设的低组别拉力赛事,比赛使用两驱赛车,引擎排量限定在1600cc,例如波罗1.6这样的车型就可以参加该组别赛事,WRC赛车则属于四驱,引擎排量限定在2000cc。



■原文谈到CMR4新增B组别赛车,其实B组别赛车早在游戏第二代就曾出现,只不过需要玩家完成一定难度的关卡或敲击密码。

WRC小知识:B组别赛车是WRC上世纪80年代的主力车型,这种车通常在400~500匹马力,大致相当于家用轿车的4~5倍,但由于B组赛车速度过快并经常导致伤亡事故,因此该车型的比赛最终被国际汽联取缔。

■原文将Citroen Xsara被归入两轮驱动组别,这部车是CMR4的招牌车型,同时也是本款游戏形象代言人兼技术顾问柯林·麦克雷参加去年WRC的战车,这部车的驱动方式当然是四驱。

WRC小知识:WRC赛车并非简单的四轮驱动,这种车通常有3个差速器,前轮1个、后轮1个、中央还有1个,这三个差速器可以使每个轮胎避免空转并对地面有更加均衡的抓地力,从而减少动力损失。









新作的赛车调校选项在前作中都曾出现过



www.ktonline.com.cn
开天地
大型全3D_MMORPG网络游戏
度身定做"迷幻（enigma）"引擎
史无前例的大规模网络战争
——你的热血是否已经沸腾!



闻天
online
铸乾坤
让你的眼睛开始欣赏我的天空！
Critical
Level up!
AEC
奥美电子
www.aomeisoft.com
荣誉出品
VANSOFT
奥美电子（武汉）有限公司　地址：上海市九江路333号金融广场2201-2205
邮　编：200001　传　真：021-63609872　电　话：021-63601099



爱人同质

漫谈游戏同质化现象

“同质”是一个近年来频频见诸媒体的词，它指的是一种日常生活中随处可见的现象。

举个例子，把可口可乐和百事可乐都倒在玻璃杯里，它们之间便几乎没有了分别，像这样的一种相似状态，我们便称之为同质。它的特点是同质化的事物之间差别很小，甚至可以相互替代。

微观地看，组成物质的基本粒子相同，世间万物皆同质。宏观地看，全球化趋势正带来世界范围内经济和文化领域的同质。但这些都扯远了，我们只说游戏，我们的最爱。

有太多的游戏在不同程度上彼此相似，甚至难以分辨。

商家说：好玩的游戏都是同质的，不好玩的游戏各有各的不同。

玩家说：同质因模仿和重复而始，因消费者的困惑和厌倦而终。

同质游戏前仆后继，一时间，我们竟找不到合适的语言去褒贬……

每一次闭上了眼就想到了你
你象一句美丽的口号挥不去
在这迷乱游戏的世界里
每个人都要学习重复模拟
让我相信你的忠贞
爱人同质
让我拥抱你的身躯
爱人同质

游戏同质现象考

既然将两件东西判为同质，则它们之间必有可以比较的“质”。我们说饮料同质化，是指它们的口味；低端SUV同质化，是指它们的车身和发动机；综艺节目同质化，是指它们的内容和风格。游戏同质化，指的是什么呢？相近的角色设定？相近的故事剧情？相近的关卡设计？还是相近的画面风格？好像都沾一些，又好像都不确切。

再者，有人认为游戏的同质化问题已经非常严重，究竟严重到怎样的地步？如何去衡量？人们在谈论电脑的同质化问题时，最常引用的事实是：在配置相同的情况下，各品牌电脑之间的性能差别在5%以内。这个“5%”是在用评测软件对电脑的磁盘、显示、内存等子系统进行横向评测后得出的。游戏的同质虽无法做到如此精确的量化，但也可以大致分出几个子系统来，藉由其衡量两款游戏的同质化程度。

以往我们在评判游戏的同质时，主要的依据标准是游戏类型是否雷同。从游戏的发展历程来看，同质现象的确随游戏类型的变迁而发生着有规律的变化。

电脑游戏诞生初期，同质现象并不多见，技术门槛高是原因之一，更主要的原因是游戏市场很小，生产同质并不能带来多少商业利益，而仅是兴趣人士之间的一种交流。当时只要有一款游戏在ARPAnet（互联网的前身）上火起来，立刻就会有全球各地的众多爱好者争相改编，并推出新的版本。

进入上世纪80年代，益智游戏、角色扮演游戏和冒险解谜游戏等早期的商业游戏类型开始成型，此时同质现象也初露端倪，最极端的例子当属《俄罗斯方块》。据说如果《俄罗斯方块》的所有仿制者都向其发明者亚力克西·帕杰诺夫缴纳版税的，这笔钱可以让帕杰诺夫在未来的几个世纪内购买到足够多的毛皮和伏特加。

90年代是游戏类型不断发展和完善的阶段，冒险解谜游戏趋于成熟，角色扮演游戏迎来复兴，主视角射击游戏和即时策略游戏初试啼声。新产品意味着新市场，新市场意味着高利润，同质大军自然不会错失良机。这一阶段，同质现象随着新游戏类型的不断诞生而迅速扩散，幽默的玩家特意创造出了“Doom Too”、“Command & Clone”之类的称呼，以表达自己又爱又恨的心情。

今天，游戏类型的格局已渐趋固定，除非在技术环节上有重大突破，如语音识别、动作识别，以及其它定位技术的加入，否则很难再有质的飞跃。游戏类型转而进入内部突破和融合的阶段，《神偷》之于主视角射击游戏、《暗黑破坏神》之于角色扮演游戏、《盟军敢死队》之于即时战略游戏，即为典型的内部突破，而《杀出重围》、《侠盗猎车手3》之类融多种游戏类型的特征于一身的作品也越来越多。与之相应，这一阶段的同质现象呈现出细节化的特征，也多亏有了同质，才令这些细节得以成为潮流。

尽管游戏类型是判断同质与否的主要标准，但将其作为唯一标准恐怕有失宽泛，我们很难把《柏德之门》和《最终幻想》视为同质，虽然它们同属角色扮演类；并且，一些传统游戏类型的定义原本就含糊不清。因此，我们更推崇电影学者乔夫·金和坦雅·克泽文斯基在他们的《电影剧本：电影、游戏与界面》一书中，提及的游戏的“三段分类法”——类型（Genre）、模式（Mode）和背景（Milieu）。

游戏的“类型”即我们通常所说的角色扮演、动作、射击、体育等大类，它决定了玩家在游戏中的基本目标，此处不再赘述。

如果说“类型”决定着游戏的目标，“模式”则决定着游戏的规则，两者共同确立了游戏的玩法。举个现实中的例子，打雪仗的目标是把雪球掷向对方身上，并避开对方掷来的雪球；丢沙袋的目标是把沙袋丢在对方身上，并避开对方丢来的沙袋。这两种游戏有着相似的目标，但规则却不同，打雪仗允许奔跑追逐，丢沙袋则不能跨越某条界线。因此，打雪仗和丢沙袋属于同一游戏“类型”，但却有着不同的游戏“模式”。

职业、战斗等系统方面的设定，以及上面提及的游戏类型的内部突破和融合，即是藉由“模式”发生着作用。角色扮演游戏可以通过不停地杀怪升级，也可以通过完成非暴力任务升级；射击游戏可以毫无顾忌地杀戮，也可以秘密潜杀；即时策略游戏可以拼生产速度，也可以限定战斗单位或弹药数量。

“背景”则是指游戏的题材风格，包括角色和剧情设定，这也是电影的分类标准。背景的差异比较好理解，例如《盟军敢死队》与《赏金奇兵》两款游戏，类型和模式相近，但一款是军事游戏，一款是西部游戏，玩起来的感觉还是大相径庭。再如恐怖游戏，实际上大部分恐怖游戏都可以归入动作冒险游戏，但特殊的题材令它们显得非常另类，从而衍生出“恐怖游戏”这一子系。

在“类型—模式—背景”之外，我们还应加上“细节”的维度，以涵括游戏中所有细小而不容忽视的元素，如界面的设定、环境的设定、角色与武器的外观设定等。它们虽不决定游戏的分类，却会影响玩家在玩游戏时的感验。

乔夫·金和坦雅·克泽文斯基所提倡的“三段分类法”，以立体的角度，将庞杂的游戏世界分割出不同的空间，避免了游戏类型交融时所产生的“领土纠纷”。更重要的是，它为我们指明了创新的方向。

据此，我们将同质游戏分为以下四个等级。等级越高，意味着同质度越高。

A级同质：类型、模式、背景、细节全都相似。例：《三国志》与《三国演义》。

B级同质：类型、模式、背景相似。例：《暗黑破坏神》与《诺克斯》。

C级同质：类型、模式相似。例：《魔兽争霸》与《沙丘2》。

D级同质：类型、背景相似。例：《使命召唤》与《危机最前线2》。

游戏同质定律

第 101 个史密斯
——游戏人物同质定律

在《黑客帝国》里，电脑特工史密斯是个最有趣的家伙，尤其是在《矩阵革命》里，他疯狂的复制自己，简直酷毙了——事实上，在我们的游戏里，也存在有这么一个人，它的本体是什么，来自于哪一款游戏已不可考，我们只知道，直到现在，它还在不断的复制自己……所有它复制出来的人物，都在游戏里担任了主角。

年龄 16~18 岁，性别男，英俊，充满正义感。这是初始的特征，然后，根据性格，会分为两种变体，第一是郭靖型，憨厚老实，不做爸爸妈妈或者老师不让做的事情，毫无缺点，不过这种变体目前不太流行，只在少数游戏里出现；其次是令狐冲型，有点小坏心眼，也不拘小节，甚至带着点叛逆性格，这种变体目前非常热门，是偶像级人物。

游戏主角同质化的原因是迎合主流玩家群的需求所致，我们发现，亚洲游戏主角的年龄普遍比欧美游戏主角的年龄要小，而且这个年龄差与亚洲玩家和欧美玩家平均年龄差基本一致，也就是说，游戏制造者们在设定一个主角的时候，总是希望玩家会有“代入感”，就是你能把自己想象成那个主角。因此，你决不可能看到一个 50 岁的欧卡桑或者 30 岁的已婚妇女在游戏中担任主角。

除了本体的相似以外，人物的同质化还表现在他们的周围关系上。总的来说，主角人物的在其 16 或者 18 岁之前的身世必须简化，因为过多的故事会影响玩家的代入感。而且，他可以有姐姐、妹妹或者弟弟，但一般不会有哥哥。因为游戏是个人英雄主义的东西，在我们的传统思维里，哥哥是比自身强大的一种存在，因此有哥哥与主角共存会影响玩家的情绪（例外的情况是，哥哥一开场就死掉，当然最好是主角这个弟弟去报仇）。

接下来是主角的爱人。根据对女孩子的一般类型划分，也分为两种：黄蓉型和穆念慈型。辜鸿铭说：男女之间，就像一个茶壶要多个杯子来配。所以按照游戏人物同质规律，一个主角会有若干个爱人，这两种类型的女生得以在游戏中共存——一直觉得辜的这句话似是而非，为什么男生就是茶壶？不过既然游戏制作者们都是辜老师的门徒，我也就不说啥了。

然后是伙伴。从人物属性上看，主角一般是个综合发展的人物，哪方面都不错，可是咱们的天才韩寒称：“全面发展就是全面平庸！”，诚哉斯言，于是就需要一些畸形发展的伙伴来配他。常见的伙伴套装是：大壮汉（呆头呆脑，他来补足力量）、书呆子（手无缚鸡之力，他来补足智慧）和长者（他来补足阅历）。再加上两到三个不同类型的女生，这样，完美的同质化人物队伍就成立了。

最后是外观，基本上的同质化趋势就是男生的宝剑越来越大，女生的衣服越穿越少。说到这里，我觉得其实同质化是蛮好的，威风的大剑和性感美女，这不正反映了大家对力量和美的追求吗？如果是男生的衣服越穿越少的话，那才是世界末日。

■补遗

游戏同质定律 01

主角一般诞生于小村，不得诞生于超级大都市，游戏开始时，主角一般从床上起身。

游戏同质定律 02

主角一般使用剑、枪、匕首、弓等轻巧兵器，不得装备大锤、战斧、大关刀、狼牙棒等粗笨家伙。

游戏同质定律 03

主角的父母仅在出场时出现，负责提供药草或布服。暗黑势力可以用主角的爱人胁持主角，但不得打主角父母的主意。

游戏同质定律 04

主角的老师级人物如果有出场，50%可能被暗黑势力打死，50%可能其本身就是最终 BOSS。

游戏同质定律 05

有妹妹的主角比有姐姐的主角多 49.12 个百分点。

以光明的名义，我们发誓要打败你
——游戏世界观同质定律

“以光明的名义，我们发誓要打败你！”这句台词来自于《地下城守护者》，那个蠢得不可救药的人类勇士在闯进地下城以后，一般都要挥动宝剑，这么嚷嚷一句。在他的身上，我们看见了自己的影子。

游戏的世界观非常之有同质化味道，一般是正邪交锋，然后后者失败。不过可能会有人说，也存在有《地下城守护者》这样的另类，事实上，在《地下城守护者》里，只是正邪的标准换了，而且，制作者努力去丑化原本“正义”的一方，这样他们看起来就会像一个反面角色，然后我们又可以带着“正义必胜”的良好心情去消灭它们。

除了正义必胜以外，“正邪互换”的模式也成为了一种同质化，尤其在欧美游戏中，普通人日常所见的那些正义一方：政府、警察或者其他什么，会在背后隐藏很深的邪恶，而主角一开始被这些“伪正义”力量压迫，最后还是将其战胜。这种模式同时满足了玩家的两种需求：第一是被“正义必胜”公式弄得厌烦而产生的叛逆心理得以发泄，二是内心深处仍然牢不可破的正义观也圆满的实现了。

另一种游戏世界观的同质现象就是对未来时代的恐惧，这个也多见于欧美作品，虽然人类文明应该是进步的趋势，但是游戏制作者们总是能构思出一个暗黑的未来：贫富分化、机械代替人类、污染或者核战……现代社会的问题在未来都被巨大化了，于是高科技的文明社会看起来比中世纪还惨不忍睹。不过，这一点不能完全怪游戏制作者，好莱坞的多年教育使大家对“未来必定比现在更糟”的世界观确信无疑。

游戏世界观的另一个特点是国家机器的无力化。绝大部分游戏的世界架构里都没有一个承担管理社会职能的机构，这一点很像武侠小说，你很难想象在现实生活中，一大群人带着凶器跑来跑去会无人过问。即使国家机器偶有登场，譬如说国王的军队或者皇上的衙役来了，也只是非常弱弱的被主角或者怪物打败。为什么游戏的世界里总是缺失了现实社会里最重要的这一部分东西？也许是因为必须有一个完全混乱的社会，才适合主角这样的救世主来放开手脚拯救吧！

最后说说邪恶一方的设定。邪恶一方大都没有什么脑子，他们的唯一目的是毁灭和破坏，这也是一种套路。你很难见到具有建设性思维、有理想的邪恶势力。我觉得，作为邪恶势力，应该有复杂思维，或者说更有自己不同的个性，而不是简单的作为和主角作对的存在而存在。

有些制作者考虑到了这个问题，开始不过他们也陷入另一种同质化，



就是总是希望在世界观中把正邪混同，就是所谓“邪中有正”，这样的设定多到发滥，其实说白了也就是把邪恶一方在某些问题上弄得和正义一方比较相似，譬如最后的BOSS会描绘一下他的理想国蓝图，说“自私愚蠢的人类要受到惩罚”什么的，让你觉得“正邪还是可以沟通的啊”，不禁对邪恶一方产生某种理解和同情，觉得这个设定有深度。其实，这只是一个假相，如果邪恶势力真有这种思维，那它就只是“持不同政见”的正义势力而已，大家属于人民内部矛盾。

邪恶者会不会有完全超出我们这些“光明”思维的东西呢？我觉得是有的，只是很少人能跳出正邪世界观的同质化沼泽，把它找出来而已。

■补遗

游戏同质定律06

最大的邪恶力量一般处于被封印状态，它可以在游戏结局的时候复活一下，然后被打败。

游戏同质定律07

最大的邪恶力量最终是被消灭还是再次被封印，取决于游戏商是否打算开发续集。

游戏同质定律08

不论是你属于正义还是邪恶，你的对手方一定被丑化，让他看起来比较邪恶。

游戏同质定律09

这个世界上绝大部分人是好人，但他们也想偷偷过一下做坏人的瘾，所以正义战胜邪恶的游戏占95%，相反结果的占5%。

游戏同质定律10

暗黑势力中一般有一个角色是被迫干坏事的好人，此人物的战力在整个暗黑势力里为中上。他有20.1%的可能性从良。

无论如何，得死几个女主角
——游戏剧情同质定律

如果你是一个玩过十款以上游戏的玩家，那么你就对以后游戏的情节有了一定的预知能力，这种超自然现象还常见于电视剧或者电影爱好者的身上。导致这种超自然能力产生的原因，就是游戏剧情的同质化。

在那些受欢迎的游戏里，我们看到的剧情类型不会超出10种，家园N次的被毁，主角们N次的拯救世界，大魔王N次的复活，权力者N次的布下巨大的阴谋……等等，从欧美派系到日韩派系，再到国产派系，虽然人们不同文不同种，但是写剧本的思路活像是同一家“游戏剧本写作培训班”里的同学。

需要责怪编剧们的思维枯竭吗？其实未必。人民喜欢看什么样的故事？这是有一定规律可循的，譬如说说王子和灰姑娘、譬如说乱世中的爱情，譬如说复仇，譬如说兄弟好友反目等等，这种类似的剧情可以让受众反复的感动，甚至是从古到今各种文化作品的永恒选题。周星驰的系列电影作品获得了很大的成功，仔细考量的话，你会发现其中很多都具有一种同质化的现象，那就是描述小人物的成功史(或者是大人物被打落成小人物后的复兴史)，可是为什么每一部新作大家都能获得乐趣呢？就在于这些电影只在类型上同质，但是在具体的情节上各有千秋，每次观众都能看到不同的噱头和笑料。把人们喜欢看的故事给他们看，不就是这样吗？

但另一种同质现象就比较叫人哭笑不得。那就是把类似于女主角死亡这种细节也给同质了。自从林月如同志不幸牺牲以后，许多游戏的女主角就纷纷惨遭毒手。后来者们总是肤浅的模仿成功作品的剧情，导致了广大玩家在心上人一次又一次挂掉之后，已然百炼成钢，铁石心肠。这不能不说是同质化的一个大失败。玩家对剧情能够先知先觉，而后麻木了。偷懒者不愿意从深度上思索为什么大作的剧情能够受到欢迎的原因，而更愿意模仿一些外在的东西——因为这样比较简单。可是别忘了，人们会为某一种类型的故事反复的感动，但是他们不会为同一个场景多次感动，如果这种场景看的多了，感动甚至就会成了搞笑。而且，没有细心的、长期的情节铺垫准备工作，玩家就不会对你塑造的角色产生爱意，即便她最后死掉，大家也是默然视之，何况他们早就知道，大小是个游戏，准得死一两个人。

■补遗

游戏同质定律11

有复数女主角爱上男主角的时候，最后获胜的一般是柔弱纤细的那个。

游戏同质定律12
如果游戏开始主角有个情同手足的兄弟，那么此人一般会为保护主角而死，或者在剧情即将结束的时候成为主角的仇敌。
游戏同质定律13
不出意外的话，最终BOSS会变身一到两次，如果没有变身，那么他显然不是最终BOSS。
游戏同质定律14
绝大部分游戏主角不留胡子。
游戏同质定律15
魔幻大陆流行的名字常包含“亚、克、斯、洛、尼、奥……”等音译字眼，一般魔幻大陆及其国家的名字中很少有实际中文含义。

练级上瘾
——游戏模式同质定律

网络游戏其实很像《黑客帝国》里那个叫“矩阵”的玩意，因为它们和“矩阵”一样，需要设法让玩家长期的呆在他们创造的虚幻世界里，这样才能不断的获取来自于玩家身上的点卡消费，以维持他们机体的运行和膨胀。

在长期的实践中，游戏商们找到了一些固有的模式，能够充分满足玩家的需求，让大家在单调的环境里生活着，仍然可以乐此不彼。其中，最常见的模式就是练级、装备、宠物、公会、国战等等，这些东西也就成为网络游戏模式同质化的最明显特征。一般来说，这些同质化的东西只能满足人们最底层的欲望，而这种底层的欲望最容易让人进入一种上瘾的状态。科学实验表明，让人们上瘾的东西通常不会是高级、复杂的脑力或体力活动，往往是极其机械的简单的一个动作、一种行为或者一套方式。

最近网络上很流行一些MINI游戏，例如“是男人就下到XX层”、“是男人就坚持XX秒”等等，无数的人为了追求一个更高的记录，不停的玩。这些游戏的内容和操作都相当原始（图像音乐就更别提了），但是却有着强大的吸引力，让人靠本能反映，心甘情愿的长时间重复一种机械的动作，而不感到厌倦。这种效果和状态，不正是所有的网络游戏商梦寐以求的东西吗？

所以，网络游戏商们就会想，有必要给网络游戏注入更多的东西吗？宏大的世界架构、华丽的图像、动人的音乐、曲折的情节、完善的系统，还有那些别出心裁的设定……都是华而不实的玩意，是的是的，它们很漂亮，会在一时间吸引玩家的目光，可是却不能成日累月的把玩家栓在游戏里，它们不能让玩家上瘾（看看那些玩单机游戏的家伙，哪一个不是喜新厌旧！）。所以，投入大量的金钱去造这些东西完全是浪费。最核心的所在——也就是同质化的那些东西，那才是获取利润的根本，而且都不用动脑子去想，直接抄别人的成功范例就好了。

好吧！让我们来做网络游戏！我们把“阿克斯玛大陆”改叫“奥伦特克大陆”，把武士角色的刀改酷一点，把法师MM的袍子改的更透明一点，重新画一些房子，把“药草”改叫“止血草”，然后加上同质化的核心。耶！耶！又一款史诗级网络游戏大作诞生了！

单机游戏在长达二十多年的发展中，同质化的游戏模式逐渐演变成了“游戏类型”，在前面的《游戏同质现象考》里我们已经谈过了这个问题，可以说在游戏模式的同质化上，单机游戏要成熟的多，它们找到了大家喜欢的那些最有趣的游戏元素是什么。而网络游戏则还没有发展到这一步，目前只能靠一些单调的同质化元素来运作。有预测说，未来几年，中国网络游戏产业的年增长率会在115%以上，我觉得一堆充满低层次同质味道的作品恐怕难以担负起支撑这个增长的重任。

■补遗

游戏同质定律11
怪物们总是会随身携带装备或金钱，即使它们一丝不挂。
游戏同质定律12
无论在网络游戏或者单机游戏里，绝大部分英雄的最初经验是从屠杀小动物身上得来的。
游戏同质定律13
遇到有人向你提出明显荒唐的无理要求——譬如一个乞丐向你要1000G，给他准没错。
游戏同质定律14
男女主角一般至少会失散一次。

其乐无穷的战斗
——游戏题材同质定律

如果说游戏也是一种文化产品的话，那么它或许该感到一点羞愧，因为没有任何一种文化产品像游戏那样，充满了这样多没完没了的战斗。

我们战斗在原始时代，战斗在神话时代，战斗在十八世纪，战斗在第二次世界大战，战斗在未来某个时空，战斗在虚拟的架空世界；

我们和人类战斗，和动物战斗，和外星人战斗，和怪兽战斗，和不知哪里冒出来的异型战斗；

我们挥刀战斗，我们使用火枪战斗，我们开着大炮战斗，我们用激光武器战斗，我们开着飞机战斗，我们驾驶着星际战舰战斗……

战斗是最大的一个同质化游戏题材，我们在其中寻求一种同质化的乐趣：消灭、杀戮、踏平、征服。

我们在每款游戏里要杀掉多少人、鸡、兔子、史莱姆或者骷髅？每年发售的成百上千套游戏里，有多少的主题是建设，又有多少是破坏？我们在玩游戏的时候，有多少时间是在扮演挥舞刀剑或枪支的战士，又有多少时间是在扮演类似于商人、学者、饭馆老板这种看上去比较正常的职业？很遗憾，所有统计数据都表明：绝大多数的游戏题材都指向一个目的——其乐无穷的战斗。

除了战斗，难道我们真的不能找到更有趣的题材了？在我的印象中，电脑游戏曾经有过一个题材多样的黄金时代，我们在游戏中体味各式各样的人生：《主题医院》、《模拟蚂蚁》、《模拟大楼》、《航空霸业》、《大航海时代》、《美少女梦工场》……每一个名字后面都有一个全新的故事，但随着商业化的步伐，游戏商们发现，只有战斗的题材能得到最大的受众支持。

是的，战斗的确是我们获得乐趣的最大源泉——也许人类天生就是好斗的生物？不过，由于太多的人跑到这个“源泉”里来取水，它已经接近枯竭了。游戏制作者们和玩家都抱怨，已经很难做出（或者找到）让人耳目一新的游戏了，是的，如果大家只能在“不断战斗”这个同质化题材中寻找灵感的话，就会发现，别人已经把所有你想得到的东西都做完了，除了学习他们重复的做同质化游戏以外，你别无选择，所谓“一叶障目，不见森林”。

游戏题材的同质化，决不仅仅是一个引起大家厌烦问题，更是一个游戏是否可以作为一个正常的文化产品而存在的问题。如果它不能像电影、电视、音乐或者文学那样，开辟出更多的题材和领域，那么它就永远只会是年轻人用于发泄的玩物，而配不上被称作“第九艺术”的资格。

■补遗

游戏同质定律 15

打开密码门的密码一般都比较简单——甚至比你的电子信箱的密码还有简单，它们通常只有 4~6 个字母。

游戏同质定律 16

如果你是一个美军勇士，那么开头布置任务给你的那个上校一般会是最后的邪恶 BOSS。

游戏同质定律 17

魔王是游戏里最艰苦的职业，它通常住在炽热的，通风条件很不好，环境恶劣的洞窟里，而且还要工作到游戏的最后。

游戏同质定律 18

NPC 一般都是这样的一些懒汉：他自己呆在那里无所事事，然后让你去跑腿，到 100 米之外的一个屋子里，找一个另一个 NPC 拿点什么东西。

游戏同质定律 19

在恋爱游戏中众多可选择的对象里，一般有一个眼镜妹。

你的笑容那样熟悉
——游戏宣传同质定律

游戏广告，或者广告性文章，也和我们可怜的游戏一样，染上了无药可救的同质病。光看宣传文字或海报，你已经无法判断这是一款怎么样的游戏，或者说，每一款游戏都可以套上同样的宣传模式。在宣传文字上，有三大同质化的关键词：

第一个是“超越”，被超越的对象通常是我等玩家们顶礼膜拜的超级大作：例如《仙剑奇侠传》、《暗黑破坏神》、《博德之门》、《盟军敢死队》、《魔兽争霸》等等都是最容易被“超越”的。

第二个是“最”，例句：“有史以来最 XXX 之网络游戏”，“拥有最 XXX 之 XXX 的游戏”。不管有多少成名前辈在那里坐着，一个初出江湖的愣头青就敢自称武林盟主。

第三个是“第一”，无论是什么角色，总混个开宗立派的地位，想方设法，找出点算得上“第一”的东西来做为卖点，例如“第一款女主角使用八楞紫金锤的游戏”，“第一款最终 BOSS 能变身 10 次的游戏”，“第一款能带三个宠物进行战斗的游戏”等等，总之，大部分都是一些小品水准的新设定，倒也不是说不好，可楞要写成划时代的突破，还大书特书什么“第一”，就贻笑大方了。

除了文字方面，宣传图片内容也趋向同质化，以游戏海报为例：一般是个半裸之性感美女，穿着铠甲式内衣（或者叫内衣式铠甲？），总之就是在文化审查部门所能容忍的最大范围内，尽可能的裸露多点再多点（此手法多用于网络游戏）；或者一个或一堆持枪之军服猛男，做奋勇杀敌 OR 认真瞄准状（此手法多用于 FPS）；比较“文化”一点的，就是古装俊男美女，相互偎依，女子裙裾飘逸，男子背着长剑，英武非常（此手法一般见于武侠游戏）。然后堆上前面所述的一系列关键字“超越 XXX”“第一款 XXX”“最 XXX 之游戏”，就构成了一张完美的同质化宣传模板，剩下的，就只是把游戏名字填进去而已啦。

■补遗

游戏同质定律 20

如果游戏是 3D 引擎，图像必定是“真实的”，如果游戏是 2D 引擎，图像必定是“唯美”的。

游戏同质定律 21

在游戏宣传稿里，一般都要在形容词前加上修饰性副词“超”，例如“豪华的”不能说“豪华的”，要说“超豪华的”，“刺激的”不能说“刺激的”，要说“超刺激的”，等等。

游戏同质定律 22

游戏一旦上市，必定“热卖中”，如果是网络游戏，就是“火热公测中”。

游戏同质定律 23

游戏广告中展示的游戏画面永远不会在游戏里出现。



我是“同质”我光荣



批评同质，就像批评万有引力般可笑

买东西的时候你是不是常会面对琳琅满目的商品而无所适从？用句俗话讲就是“挑花了眼”，差不多的外观、差不多的性能、差不多的价钱，选谁不选谁全在一念之间，这就是同质的结果。

把视线从游戏上移开，环顾身边的大千世界，你会发现，同质其实如空气般弥漫于四周。从油盐酱醋到金银首饰，从家电器材到数码设备，从电视节目到游戏杂志，同质现象无处不在。

产品生命周期理论为我们画了一道优美的S型曲线，任何产品在进入市场后都会经历“导入期”、“成长期”、“成熟期”和“衰退期”四个阶段，其中“成熟期”的主要特征之一即是市场上出现大量的替代产品，也就是我们现在正在讨论的“同质现象”。没有谁可以从青春期一脚踏入老年期，即便可以，恐怕也不会有人愿意。

这道曲线就像 $F=G\times m_1\times m_2\div r^2$ 一样成为市场营销理论中的黄金定律，被广泛应用于一种产品类型（酒，或电子游戏）、一种产品形式（白酒，或角色扮演游戏）、一种亚产品形式（伏特加，或动作角色扮演游戏）或一种品牌（斯米尔诺夫牌伏特加，或《暗黑破坏神》）。尽管在风格（装饰派艺术）、时尚（说唱乐）和热潮（奥运纪念品）三类商品中，这一理论有些小小的偏差，但所不同的只是曲线的形状而已。

可见，同质并不是什么糟糕的问题，它甚至根本就不是问题，而是一条我们必须遵循的客观规律。批评同质，就像批评万有引力般可笑。我们不可能左右或消灭同质，我们只能去认识和利用它。违背市场规律而强求创新的精神固然可敬，但换来的只能是无谓的牺牲，“精神万能”的悲剧我们已经见得太多太多。

没有几百万美元你休提创新

同质的产生源于人们的模仿行为。模仿是人的一种本能，其意义在于以最低的代价获取整体的进步。我们的社会就是在相互的模仿中凝聚在一起，数千年的文明也需要依靠模仿才能得到传承。

王小波对罗素的“须知参差多态，乃是幸福的本源”一语推崇有加，他并不是希望天下人都长得“有创意”。他的矛头指向的是非理性模仿，即“羊群行为”。在王小波经历过的那个年代，“羊群行为”虽然保证了价值观的高度统一，却让个人和社会为此付出了惨痛的代价。

不同于“羊群行为”，理性模仿是博弈和优化选择的结果，只有当预期收益高于预期损失时，模仿行为才可能产生。如果把一款飞行模拟游戏和一款角色扮演游戏放在面前供我模仿，我会毫不犹豫地选择后者，因为角色扮演游戏的潜在市场更大，预期收益也更高；如果我因为电子竞技的蓬勃兴起而选择了前者，那就是非理性模仿，结果可想而知。国内的游戏开发商大多选择角色扮演游戏作为模仿对象，并不像一些人所评论的那样是目光狭隘，是人云亦云，是非理性的模仿；反倒是特定环境下的明智之举，是回避风险的途径，是理性模仿。

当然，并不是只要某款游戏的市场越大，就越值得模仿。当模仿者越来越多时，模仿优势会迅速减少，这时新思路、新技术所带来的潜在的高收益，会驱使一部分有钱且有胆量承担风险的人开始创新。

很多时候，有钱比有胆量更重要，或者说，有钱你才能有胆量。现在的游戏早已不像十几年前那样只要有个好点子就可以被称为“创新”，创新的标杆被一次次抬高，到了今天，没有几百万美元你休提创新。美国的“独立游戏节”被称为“创意的摇篮”，但获奖作品在之后的几年里，或夭折，或流于平庸，还没有哪款独立游戏在市场上热卖过。相反，通过“翻新”或者仅仅是世界设定的变化而大获成功的模仿者却比比皆是，《毁灭公爵》之于《毁灭战士》、《魔兽争霸》之于《沙丘2》均是绝佳的案例。

如今，游戏厂商运营成本的不断攀高已是不争的事实。五年前欧美的一款3A游戏，只需要八个人开发一年，现在则要50个人开发三年，预算在500万美元到1000万美元之间。与之形成鲜明对比，根据ESA（娱乐软件协会）公布的数据，去年北美发布的上百款游戏中，只有9款游戏销量超过百万。

投入与产出的不对称令厂商不得不采取各种手段规避风险，模仿也就成为大受欢迎的市场策略。

只有糟糕的游戏，没有糟糕的同质游戏

如果玩家根本不接受同质游戏，同质策略也无法生效。产品生命周期理论告诉我们，某类产品的成熟期或者说模仿期之所以会持续很长时间，主要原因是消费者的口味保持稳定，而非厂商刻意为之。

道理很简单，无论同质现象多么普遍，只要某一类需求存在，玩家还是会在同质游戏中选择一款他们心仪的游戏去玩。喜欢玩武侠RPG的玩家不会因为市面上的武侠RPG泛滥成灾而放弃玩《苍之涛》，同样，喜欢玩二战FPS的玩家也不会因为二战FPS多如牛毛而放弃玩《使命召唤》，前提是好玩。

“好玩”与“创新”是两个相去甚远的概念，“好玩”是实用主义者的口头禅，“创新”是理想主义者的座右铭，而在大部分情况下，两者并不能兼容。前段时间我买了一个据说专用于吸除键盘缝隙中的灰尘的吸尘器，只有鼠标大小，靠两节五号电池驱动。早料到它的吸力较弱，可没想到把灰尘送到它面前它都懒得吸，所幸其造型设计比较独特，被我当作摆设放在了桌上。无论从宣称的用途还是大小外观来看，这台吸尘器都很有新意，但它实在一点也不“好玩”。同样，对于玩家来说，一款糟糕的有创意的游戏与一款糟糕的同质游戏之间又有什么区别呢？

事实上，很少有同质游戏是因为缺乏创新而失败的，大多数情况下，我们谈论“同质”，所指的只是“东施效颦”式的拙劣模仿，或是“刻舟求剑”式的不合时宜的模仿，而非模仿本身。更多的时候，“同质”已经成为我们无目的的发泄对象，甚至借口，为什么觉得这款游戏有同质的嫌疑？同质的标准是什么？程度有多大？同质的部分是否合理？我们很少认真思考过。

在中国，这一不求甚解的心理得到极大膨胀。当我们可以以5元人民币的价格买到一款游戏时，有限的时间和无限的选择令游戏在我们的生活中成为一种浅尝辄止的娱乐。我们不再珍惜游戏的价值；我们蜕化为一种伪重度玩家——大量涉猎游戏，却很少深入游戏；我们还没有机会去接触开发者苦心研制的“创新”，就已经退出游戏，并得出了“同质”的结论。

只有糟糕的游戏，没有糟糕的同质游戏。同质游戏是玩家与厂商共谋的产物。

不能因为害怕苍蝇蚊子就不开窗户

其实消灭同质的方法很简单，那就是抬高门槛，形成垄断。但这恐怕也是大家最不愿意见到的。兼容机是典型的同质产品，如果当年 IBM 不选择开放标准，就不会有今天电脑的普及。苹果与 IBM 的故事，在游戏业内也有一个翻版，那就是任天堂与索尼之争。

1989 年，任天堂设立名为"超级马里奥俱乐部"(Super Mario Club)的软件质量审核机构，对第三方开发商的游戏项目进行严格审核，对其每年发售的游戏数目也加以限制，而且所有卡带必须由任天堂负责生产，第三方必须通过市场调查来确定软件预期销量，任天堂据此数目代为加工卡带，并收取高额权利金和委托制造费。任天堂对游戏规定的首期生产量为 20000 套，如果小卖店先期预约数无法达到生产底限，即宣告发售中止。这使得许多中小游戏开发商因无力承担费用和风险而被拒之门外。

与之相对，索尼则大幅度降低权利金和委托制造费，每款游戏的首批生产量最底限仅为 5000 套，软件的审核也采取相当宽松的政策，对游戏发售量没有特别限制。于是大批中小游戏厂商和独立制作人都对索尼产生好感，离开任天堂而加盟索尼阵营。

有人认为任天堂之所以采取强硬的审核制度，是希望通过制定严格的行业规范，保证市场的健康运转，建设一个有序的市场环境，以免"消费者面对着潮水般涌来的软件群无所适从，惟有根据广告宣传或品牌知名度选择游戏"。我倒觉得任天堂转移风险和操纵市场的嫌疑更大，即便它是出于善意的初衷。计划经济与市场经济的争论还在继续，但至少大家都认同一点：没有哪家厂商能够凭一己之力控制整个市场，凭一己之念剥夺广大消费者的选择权。因为市场的变化总是快于厂商的决策，消费者也并不需要厂商来决定他们的喜好。

有人批评索尼虽然拥有 PS 全球销售 6000 万台的光环，但它没给厂商多加限制，甚至还鼓励游戏厂商多产，导致 PS 一年虽然推出上千款游戏，但滥竽充数太多，泥沙俱下，对市场是一种伤害，冷饭的一炒再炒就是恶果之一。说这话的是任天堂美国分公司总裁，我们只能姑且听之。

邓小平同志说过，打开窗户，新鲜空气会进来，苍蝇蚊子也会进来，但不能因为害怕苍蝇蚊子就不开窗户。炒冷饭又如何？如果能把冷饭炒热，而且炒出好味道，何乐而不为？

技术的开放与门槛的降低是大势所趋，与之相应，产品的同质现象会越来越普遍，创新与模仿之间的时间差会越来越小，创新的周期则会越来越长。我们大可不必为同质问题而苦恼，买与不买的选择权掌握在我们手里，我们只需要弄清自己喜欢什么样的游戏、讨厌什么样的游戏。

同质，让艺术走开

尽管同质无处不在，但在一个领域内它是不受欢迎的——艺术。文艺理论书上不断重复着那句老掉牙的名言：第一个把女人比喻成花的是天才，第二个把女人比喻成花的是庸人，第三个把女人比喻成花的是白痴。但我们也看到，对艺术创新毫无保留的赞美，对模仿毫无保留的蔑视，造就了各种奇形怪状的行为艺术的泛滥。

如果游戏有能力为自己树起一块艺术的牌坊，我们会毫不犹豫地将同质驱逐出境。但至少在目前，游戏还做不到。国外的一位电视学者说过，电视根本算不上艺术，它只是一种工业化产品，是消遣第一的娱乐手段，它所遵循的是市场规律，而非艺术规律。游戏比电视更直接地体现了"消遣"的功能，至于益智明思、养性冶情，那都是游戏附带的作用，信之则有，不信则无。

我们有理由对一幅缺乏个性的艺术作品嗤之以鼻，因为我们无法从中看到作者的思想；但我们有什么理由对一款缺乏个性的游戏嗤之以鼻，如果它的确能够满足我们的消磨时光的需要？

告别同质的请举手

从表面看，同质现象是一个产业兴旺发展的原动力。没有大规模机械化生产，也就不可能完成工业革命；没有大规模流水线化缔造游戏的高速度，也就没有今日韩国人的游戏繁荣。在近两年的网络游发展过程中，随着韩国游戏制造业的蓬勃发展，中国，这个韩国网络游戏最大的出口国，也被带动成为最大的网络游戏集散地，有人说中国的玩家最幸福，因为他们每个月都可以更换多款、甚至是十几款游戏来玩。但是，殊不知，这种虚假的繁荣背后，越来越严重的同质化现象，也在葬送着中国本土游戏业的发展道路。

制作者的手
——不想在路上死去

从 2001 年开始，国内的网络游戏市场经历了同质游戏的两个阶段，一是早期的同质游戏在基本模式下进行翻新后青出于蓝，另一个阶段则是严重同质化导致的粗制滥造。

2001 年，尽管网络游戏刚刚兴起，但是却有相当一批网络游戏直到今天仍然被玩家津津乐道，无论是当时的热门游戏，还是看上去略有缺陷的产品，都给我们留下了深刻的印象。这个时期的跟风，表现在借鉴、修改和创新之上。例如最初进入国内市场的《红月》、《千年》等网络 ARPG，他们的整体结构是从 DIABLO 而来，《红月》的科幻小说背景和《千年》的武侠背景所具备的丰富底蕴让这两款游戏红极一时。

但是，从《传奇》开始，以简单 PK 为主打的网络游戏日渐盛行，灾难也就在其之后展开。由于《传奇》获得的巨大成功，国内大部分运营商在借鉴前人经验时，只是单纯地以为套用“盛大模式”就能赢得市场，而不再重视一款游戏的背景文化与基本的游戏内涵。他们相信靠一个没有剧情、任务，仅靠三四个角色职业配以自由的和不间断的砍杀升级方式，照样可以赚钱；他们不再在乎那些 PK 之外的游戏内容是否有良好的体现，更不在乎玩家能否在游戏里得到更多的乐趣，他们其实很乐意拿一款二流的游戏产品，以次充好。说白了，他们压根就不在乎玩家怎么想，而只是把玩家当做一个有简单需要的投币器。在这种不良环境的影响下，2003 年同质游戏泛滥开来。而这次灾难，跨越了整个第二代网络游戏与第三代网络游戏，并一直延伸到了 2004 年。

同质现象让大量的游戏成为市场上的陪读品。随着中国网络游戏的发展，同质现象开始从两个方面影响着我们的游戏。一方面，代理商造成了大量低版权金的粗制滥造的同质产品增加，同时使得这部分厂商的运营成本下降，整个行业门槛在降低，其竞争实力在短时间内迅速膨胀，极好地符合了一些投资人追求短期利益的目的，但是同时这却从侧面逼迫着整个市场选择面的压缩。所以另一个方面则是，同质现象使游戏厂商为规避风险，整个将竞争面局限在了一个很低的层次上，这就是为什么大量的游戏都全部拥挤在中低端市场厮杀，高端市场鲜有人能企及的原因。这种现状，同时逼迫着准备大刀阔斧开发原创重量级作品的网络游戏开发商，也开始扑向了风险更小的同质游戏之上。于是，整个市场的利润空间渐渐萎缩，一些好的创意因为工程过大，资金支持不足而被迫放弃，甚至是直接被无情地扼杀。

在这种低成本、低质量、低风险、高回报的倾销中，国产游戏制作者们面临着更艰难的生存压力，因为中国网游代理商们的短见，最终导致了那些意志和荷包都不够坚挺的国产游戏制作人的天才创意的流失。面对巨大的网游市场，大家蜂拥而上，2003 年前后，转入网络游戏研发的国内游戏制作公司一下多出来二、三十家，但是当我们看过产品或简报之后，甚是汗颜。由于技术实力不足，设计思路滞塞，一说做游戏，就全部往 MMORPG 一条路上挤，而设计风格还都带着 DIABLO 的阴影，或是“集韩国游戏于大成”。在网络游戏只占全球游戏份额 20%的时候，MMORPG 又只是网络游戏中的一支时，这些已经代表了中国游戏开发的全部！再加上蹦来蹦去的圈内人士，又让赶制出来的游戏都有着某种“血缘”关系。更有甚者，为了节约成本，一些中短线产品的策划书推敲了不到 3 个月即上马，背景统统走武侠路线，设计几个门派几大武功套路，做些山麓鬼洞，然后再加上几乎所有国产武侠网游都必定会搞的五行系统，哈哈！你瞧，这样的游戏不照样有人玩吗！开发公司的自甘堕落，使国产网游事业更加难于进步。

生存还是毁灭？是任由同质化浪潮将创意和游戏性彻底毁掉，还是忍得一时辛苦，继续努力将游戏的魅力发扬光大？对于国内的游戏开发者而言，选择已经迫在眉睫。

“不要让跟风成为扼杀创意的推进器，不要让成长中的国产网游在前进中夭折吧！”拒绝跟风的人，请举手。

运营商的手
——不想成为罪魁祸首

同质化现象会带来什么后果？让我们把角度抬高一点吧，以下这个事例会给你一个答案。2003 年 9 月，美国市场调查机构 iSuppli 公司发布了的美国游戏产业调查报告中指出，虽然目前游戏业看上去欣欣向荣，但是隐患却是越来越大。以 PC GAME、TV GAME 及正在北美逐渐崛起的网络游戏为例，都出现了大量的同质现象，即在类似的思路下开发同质的游戏，而这样的现象势必让玩家逐渐对各类游戏失去兴趣。这一点以三大家用主机为最，游戏同质现象的加剧会让游戏产业出现严重的衰退，而 2002~2003 年日本游戏产业报告中，也得出了几乎相同的结论。

国内的网游市场状况与 iSuppli 的报告中所提到的类似，我们先来看一组数据：

从 2002 年到现在，中国国内运营及测试的网络游戏保守统计已达 150 多款，其中武侠神怪背景的 40 余款，奇幻背景的 60 多款，“卡哇依”的 25 款左右，对战和休闲竞技类 20 款左右。而在这些类型的网游中，有 50%的 MMORPG 拥有所见即所得的纸娃娃换装系统，50%的游戏以开放式 PK 和打怪练级为主，50%的游戏设计了宠物系统，30%的物品升级及镶嵌公式都如出一辙，也有 35%的游戏开设了公会战、攻城战和国战，或是在后续版本中添加了该功能，另有 10%的网游，不但游戏界面和操作方式类似，更采用了简化而单一的职业设计，战士、法师、弓箭手或祭祀，而且没有可选性别。

从以上统计可以看出，大部分网络游戏都存在着共性，却少有鲜明的特点，同类游戏的数量随着新网络游戏不断投入运营而在不断增加。缺乏创新意识成了国内近一年来投入运营的网络游戏的弊病，而让人恼火的是，即使是同质游戏，厂商在宣传的时候也摆出一副特点鲜明的姿态，把边缘性的卖点当成主打来进行推广，使得很多普通玩家受到蒙蔽而不得不在很多雷同的游戏中反复切换。长此以往，大部分玩家难免会产生厌倦情绪。



那些没有远大目标的厂商们

不仅做到了在游戏上的同质，即使在运营手段上也会一直跟随着成功者的足迹来依样画葫。部分厂商并不看重所谓的行业地位，按照前一节中提到的运营盈利模式，以目前国内4000万玩家的最高标准来计算，即使是一些陪衬产品，只要在运营上不出现什么严重的失误，那么实现盈利也并非什么难事。但是大量同质游戏的出现，已经让一些玩家开始缩小了自己选择的范围——事实上，这是运营商逼迫着玩家觉察到了这一点。当你需要面对多达30个以PK和打怪练级为主导的网游，或是20个需要养宠物的网游时，如果不产生厌倦感那才叫天下奇闻了！部分敏锐的玩家已经觉察到过多的同质游戏不值得自己花费时间和精力去投入，而这类玩家数量还在不断地增加。

归咎原因，那些完全冲着网络游戏市场的潜在利益而来圈钱的投机行为，是导致同质化游戏大规模泛滥的罪魁祸首。为什么如此多的网络游戏业介入者，会盲目地选择众多的同质游戏来运营呢？很大程度上是因为利益驱使，他们有的只是贪婪，而不是真正想将一款网络游戏在中国长久地运营下去。一年多以前有人给出了这样一个公式：一款网络游戏，在10组以内服务器，平均5000人在线的情况下，半年或一年时间就可以收回成本，并实现以百万人民币计算的盈利！这个利润与签下一款游戏到运营的投入来说，有如天壤之别。急于将这部分利润变为现实的投资者们，或缺乏运营经验的管理者们，在选择游戏上往往会出现严重的跟风现象，认为一好遮百丑，只要国内某类游戏运营得好，那么后续游戏就会一出一箩筐，于是，当人人都看到盛大通过《传奇》崛起成为国内第一游戏公司之后，我们的身边就多了几十款"传奇"。

或许从一个行业发展的角度来看，任何行业在特定的阶段都会出现这类投机行为，但是纯粹投机的现象如果无法得到遏制，就会给行业整体发展带来巨大的负面影响，即我们所说的虚假繁荣。虽然2003年的阵痛已经给行内人敲响了警钟，但是很显然敲得还不够，我们的运营商在游戏的选择和代理上仍然没有能认请同质现象存在对整个行业的危害。虽然现在说泡沫即将破裂还为时尚早，但是我们不得不提防在电视游戏领域内出现过的同类现象的隐忧，同质之意即"缺乏创意"，而这一条对未来游戏的开发、代理及运营都是致命伤，如果这样的情况无法得到迅速地改善，那么同质游戏的泛滥，有可能造成行业发展速度的放缓，甚至是行业整体的衰退。中国网络游戏市场中的运营商们，你们意识到危机的存在了么？

尽管，面对巨大的利益诱惑，我清楚的知道，这样的选择是很难达成的，但我依然想说："不想成为网络游戏市场的毁灭者的商人们，请高举你的手！"

玩家的手
——不想放弃游戏的理由

什么是网络游戏？这里有升级、有PK、有国战、有宠物、有……？你觉得网络游戏除了这些内容，还有什么？

当我从流水线化生产的网络游戏中退出来，寻找着下一个可以引起兴趣，玩上一阵的游戏时，扒拉着那些看名字根本不知所谓，看内容又如出一辙的游戏介绍时，我难以遏止自己恶心的感觉。

"什么是网络游戏？"当我极力掩饰着疲倦，强忍着烦躁情绪，向朋友推荐着一款游戏时，我发现自己词语的匮乏和平庸。

"啊，我的意思是说，这款游戏不错，内容很丰富，你会发现它象XXX一样，有着XX的设计，然后，你也会象在XXXX中的感觉那样……"

我的意思是说，其实，这个游戏就象XXX和XXXX的合体……

我的意思是说……去他X的！

玩家放弃了游戏，那将意味着什么？

如果无法改变现状，那么注定我们将失去很多热爱游戏的人。中国的网络游戏市场需要新鲜血液的刺激，需要更多的创意在网络游戏中驰骋。我们从来没有如此地渴望一场另类游戏风暴的来临，它要求运营商们提供给我们更多前所未有的感觉，它要与最近三年来我们玩到的游戏有本质性的不同，它要求游戏从内到外都有着一次大的翻新，它要求有游戏能够很勇敢地在这个压力巨大的市场上标新立异……

同质现象在伤害着玩家、伤害着中国游戏产业的同时也在制造另类游戏诞生的温床。黑马的出现从来没有象现在这样看起来如此地容易。一个小小的鬼点子都可能成为玩家们追捧的对象，而所有这些被期待的，始终会发生的一切，会在2004年就爆发么？

告别同质的请举手……

我们可以说“不”——与同质的决裂

“另类”游戏可以理解为“创意”游戏，而谈到此类游戏的成功范例，我们很容易会想到那些开创游戏类型的作品，的确这些里程碑式的东西必定是充满了创造性思维的，但在本文中，我们并不想过多地纠缠于鼻祖级作品，我们要的是一些真正与众不同的东西，真正闪烁着灵感光芒的突出代表。之所以这些作品会取得成功，已经不单单因为它们出色的游戏性，而更多的是它们所表达出来，或者隐涵在作品创作思路背后的那些更接近人性本身的东西。也正是因此，游戏才真真正正显示出它作为一种文化形式，乃至一种艺术门类所应有的魅力。



地下城守护者（Dungeon Keeper）
制作公司：BULLFROG
发行时间：1997 年

“地下城”——肮脏、阴暗、恐怖、邪恶的圣地，很自然的，这里也就成为了传统英雄伸张正义的标准场所，但谁也想不到的是，BULLFROG 却大胆地颠覆了这传统的“正义”，并对以往人们习惯的“正义”行为提出了置疑。《地下城守护者》就是这样一款游戏，扮演所谓“邪恶”的地下城主，领导“恐怖”的妖魔部众，对抗那些自许“英雄侠义”，骨子里却是“阴险狡诈”、“唯利是图”的人类勇者和骑士。“正义”在游戏当中被划了一个大大的“问号”。地下城的阴暗、肮脏能代表邪恶吗？相对人类阳光之下的城堡，那黑暗的地下世界也就是妖魔赖以为生的美丽家园。地下城中那一张张狰狞的面孔能代表邪恶吗？相对在草原上放牧的人类农夫其实并没什么分别，他们同样曾经享受着宁静的生活，相貌的特征只是种族间的差异。地下城中的恐怖陷阱和酷刑又能代表邪恶吗？看到那些闪烁着贪婪目光，疯狂掠夺地底财宝的人类骑士，这些器材也不过就是地下妖魔正当防卫的必要手段。“正义”与“邪恶”是对某种行为的描述，而不应是人类可以凭直觉简单定义的。

游戏本身是一款标准的 RTS 作品，在策略性、画面风格和音响效果方面都有不错的表现，但真正吸引玩家的仍然是作品新鲜的主题思想。时至今日，尽管黑色主题的游戏作品并非仅此一款，且在该作之前推出的也不在少数，但真正能把这一主题升华，又发人深省的却只有《地下城守护者》。



模拟人生（The Sims）
制作公司：Maxis
发行时间：2000 年

生活原来也可以拿来游戏的，Maxis 用《模拟人生》向世人证明了这一切。的确任何一款游戏作品的产生总是与现实生活息息相关的，角色的行为方式，思维方式完全脱胎于现实人们的真实体验，但长期以来还没有任何一款游戏象《模拟人生》那样，用最平常的生活来取悦于人的。也许正是由此才给了设计者们创作的灵感。电脑游戏所带来的乐趣即为丰富人们日常生活之用，而以往的作品似乎带有太多的奇幻色彩了，此外它们的表达方式也显得过于激烈了，为了更贴近人们的现实生活，为了达到绝对娱乐休闲的目的，《模拟人生》的诞生以及随后推出的 7 代资料篇所取得的巨大成功，自有其必然。

享受另外一种不同的生活方式，这就是游戏所要带给你的最大乐趣，这里同样是激情的，琐碎的，辛劳的，但最重要的一点——游戏中的生活是新鲜的。你可以在数字化的世界中做很多平日想做却又无法付诸于行动的事，那可以是一次激情的约会，可以是一个悠闲的假期，可以是你梦想事业的顶峰，或者仅仅就是一款新家具，一条可爱的小狗。所有的一切都会是你期待的，这是一种美梦成真的感觉，相信很少有人能抵抗这样的诱惑。尽管有不少玩家将《模拟人生》誉为标准的 YY 行为，但事实上任何一款游戏又何尝不是 YY 之举呢？在现实中的辛劳之余，为何不在此享受那一份宁静呢，未必只有争斗才有乐趣。



侠盗猎车手（Grand Theft Auto）
制作公司：Rockstar North
发行时间：1998 年

黑色作品似乎长期以来就很有市场，从早期的“辛迪加”系列，人们就开始热衷于表现一种非正义的暴力行为。1998 年，《侠盗猎车手》的诞生，使这种暴力色彩更贴近现实，当然这种现实带有明显的地域性，这是一部很“美国”的作品。可能有些人会说本系列的成功，应归功于大工业时代的美国汽车文化，但仅凭那些五花八门的车辆，很难想象全世界会有那么多的玩家沉醉于此。我想，真正吸引人们的是“自由犯罪”的精神。

系列早期的作品还仅仅是驾车完成各种罪恶的任务，也许那时的 GTA 更多的是在展现汽车文化，而到了三代，游戏已经完全被上升到了另外一个绝对的高度，“自由犯罪”真正成为了游戏的重点。城市中充斥的暴力和死亡气息刺激着人们的感观，同时也激发出了他们内心世界中潜在的暴力倾向。你可以充分发挥你的想象力，通过各种极端的手段实现残忍的目的，这就是 GTA 最初想要带给人们的“乐趣”——用暴力的方式去发泄。发泄总是暂时的，正如暴风雨之后的海面总是会归于平静，在良知的驱使下，人们还是会重归和平的怀抱。此时的 GTA 又会给你另外一种安静祥和的感觉，你可以听着歌曲驾车在美丽城市中游荡，欣赏街头的景色；或者成为一个的士司机靠劳动维生；甚至可以弃恶从善扮演警察打击你原来的黑社会伙伴……所有这些就象一次纯净心灵的回归。此时此刻，游戏所表现的情绪化的起伏才达到最终的完美，原本“自由犯罪”核心的局限性被彻底打破，游戏的精髓就是“自由”。



古墓丽影（Tomb Raider）
制作公司：Core
发行时间：1996 年

早期的游戏世界是男人的世界，早期的游戏人群是以男性为主，而早期的游戏主角同样更多的是由男性来担当。所有的一切，随着劳拉这样的女性角色的诞生而被打破了。与其说这是一次性别的解放，到不如说是一次身体的革命。一名大胆的女性，用婀娜的身体曲线征服了原本属于男性的世界，同时颠覆了传统动作冒险的风格与形式，从此这一类型的空间更多地成为了女性展现个人魅力的场所，让更多的男士面对着显示器垂涎欲滴。

的确，有人会说《古墓丽影》的成功与什么新式 3D 图形技术，冒险成份，动作成份，以及深厚的文化背景分不开，但如果没有性感身材在表现力上的强烈，所有这些优势也就不可能发挥得如此淋漓尽致了。我们可以回想《古墓丽影》的前身《夺宝奇兵》，自 1988 年出道以来，各个平台上都有涉足，但即便是借助了成功影片的影响力，却也没能取得象劳拉那样辉煌的成绩。这里无意否定哈里森·福特作为著名男性电影演员所拥有的雄性魅力，但对于同是男性的玩家群体，他的诱惑自然远远小于劳拉惹火的女性曲线。作为当代美女经济盛行的早期代表人物之一，劳拉在蔑视传统的同时，用身体语言开创了一套新的游戏规则，这个幻想的世界从此变得激情无限。



金庸群侠传
制作公司：智冠
发行时间：1996 年

1996 年，“仙剑”横行的年代。当一幕

幕侠骨柔情的“闹剧”频繁上演的时候，一款别致的武侠作品——《金庸群侠传》悄然上市了。从画面来说，《倚天屠龙记》的原班人马 Vs.大宇的“狂徒小组”没有丝毫优势可言；情节上，虽有金庸大师笔下的全套名角助阵，但也谈不到什么精彩，相反使作品更沦为了一出惊天动地的“闹剧”。这样一款作品谁也想不到竟然在当年获得了巨大的成功，因为有诸多可供修炼的武功招式，有几乎完全开放的剧情脚本和地图场景。游戏最大的特色就是类似于现今流行网络游戏所包含的某些基本要素，这与同期的其他作品相比体现出极为超前的设计思想。

当然，96 年游戏的品质还不足以同现今的各路单机、网游大作相提并论，然而就在当时那些创造性的思维却获得了巨大的成功，制作者大胆地将传统单机 RPG 与当时还不普及的文字 MUD 结合起来，打造出了一部单机版图形 MUD，用丰富的招式满足了 BT 的练功狂，用开放的情节、场景满足了人们对自由冒险的渴望，而通过不同游戏进行方式所导致的最终“正邪”双结局选择，则更充分地体现出了网络游戏自由发展的特性。所有这些可以看作是对现今网络游戏提出的大胆设想。现在来看，早在 1996 年，国人就已经表现出对网络游戏的痴迷了，也就难怪现今网络游戏如此大红大紫了。



暗黑破坏神（Diablo）
制作公司：Blizzard
发行时间：1997 年

用东方人的眼光来看，“严谨+沉闷”是早期欧美 RPG 的一贯特征。摆在你面前的将是一篇百万字的 E 文奇幻小说，要基本读懂你需要准备厚厚的一本《牛津英汉词典》。游戏中很可能还嵌入着一套经多年锤炼的属性计算系统，要想基本掌握，比学习国际象棋也简单不到哪儿去。更过分的是，你还很可能要迎接主视角操作对身体素质的挑战，注意，当年还没有象“Quake”那样出色的图像及物理引擎，生硬的主视角 RPG 唯一的目的就是要把你搞得晕头转向。针对所有这一切弊端，《暗黑破坏神》诞生了。你可以抨击它毫无故事性，任务单调乏味，属性系统过于简陋……但这就是《暗黑破坏神》，它是属于现代社会的产物——快捷高效，你不需要花费更多的时间和精力，便可以享受到奇幻的世界，战斗的激情，掠夺的快感。

从另一个角度来看，应该说《暗黑破坏神》是属于网络时代的，游戏的所有特征都证明了《暗黑》在网络游戏世界的优越性。相对另外一款成功的欧美网游作品《无尽任务》，《暗黑》可以更形象地定义为“无尽财宝”，而这些“财宝”就是游戏中极其丰富的装备系统。至今仍有无数人类勇者在怪物横行的地下城中纵横驰骋，数亿妖魔命丧黄泉，此皆为人们贪婪的欲望所致，也是游戏本身赖以为生的罪恶动力源泉。

无法承受的创意之“轻”
——与同质的决裂（折戟篇）

大富翁Ⅴ

当你听到“大富翁”又要推出新作之时，你会期待它带来哪些新奇感受？无论是游戏制作者还是玩家，在经历过《大富翁Ⅴ》“颠覆传统”的“即时网络对战”的洗礼之后，恐怕多少都会都对“新奇”二字充满了戒备。

“大富翁”游戏是基于国外“强手”（Monopoly）棋类规则而创作的桌面游戏，在华人世界里，原汁原味的“强手”游戏与“大富翁”游戏相比，甚至可算是名不见经传。是什么造就了“大富翁”游戏的成功？除了“强手”规则所蕴含的策略与经营对抗之外，“大富翁”游戏还在角色包装、偶发因素及转势道具等方面进行了强化，从二代开始大受好评，成为引领桌面策略游戏的急先锋。

时值网络游戏成为游戏市场的新宠，结合游戏网络化的《大富翁Ⅴ》，不仅会获得一种新游戏形态的强势卖点，同时也获得了抵御单机游戏软件盗版的利器。游戏的制作者雄心勃勃的在制作规划中加入了 12 人联机对战的网络功能，这回游戏节奏感更快、更紧凑、也更紧张，想必游戏者更能感受财富来之不易的酸甜苦辣吧?!

可惜创意够新却不够周到：游戏在离线情况下不再支持多人对局，单机版模式只是令玩家适应网络游戏模式的练习关，乐趣寥寥；单人游戏时电脑 AI 凭着快速反应大占“即时”的便宜，以致令人手足无措；全新的操控设计缺乏循序渐进的教学，对于习惯了传统方式的老玩家，反而在上手时充满了挫折感和不适感。

正是这种简单的颠覆传统的做法，使得《大富翁Ⅴ》在玩法上所带来的积极创新，包括三张移动牌、RPG系统、团队对战等内容，尚未能被接触就连同游戏一同被抛弃了。原来，一群人聚在一起，轻轻松松边喝茶聊天边玩“大富翁”，才是它最不容忽略的卖点。

另类标签：即时制的桌面游戏
制作公司：大宇资讯
上市时间：2001.6

创世纪Ⅷ异教徒



在个人电脑的RPG历史上，“创世纪”系列享用崇高的地位。这一地位，几乎是完全源自游戏的创造者Richard Garriott在游戏中所打造的道德系统。作为“圣者”(Avator)的玩者，在游戏中无论是交谈、战斗、交易还和与队友相处，都要时刻谨记八项美德的历炼准则，而能否完成游戏，最终也要视玩者在游戏中这八项隐性的美德指标是否能够达到要求。在中世纪风格的不列颠尼亚世界中，这种带有神圣色彩的游戏规则，深深吸引了这一系列的游戏玩家，其名声远远超过以更精妙的D&D规则或是先进的3D视角为卖点的其它知名RPG作品。

当游戏完成了第七作的两个正传和两个附加资料片之后，《创世纪Ⅷ异教徒》(Ultima VIII: Pagan)准备为其自第四代开始就亦步亦趋的游戏规则进行新的拓展了。除了引入强调动作性和探索性的全新战斗及场景引擎之外，在故事情节和游戏脚本方面，玩者也将因与守护者的对抗而被放逐到一个异域的孤岛上，这里没有玩者曾经熟悉的队友和城镇，也没有任何可供沿用的法术、战斗经验以及不列颠尼亚大陆标志性的传送月门。毫无疑问，在这里玩家是完全的“异教徒”！

游戏的推出遭遇了这一系列游戏忠实拥趸的强烈抵触，在各种游戏媒体上也遭到了几乎一致的恶评，所有的意见集中在玩者为了逃出孤岛，就必须极尽欺骗和杀戮之能，这与“圣者”所遵循的美德简直就是背道而驰！这种情况，对于刚被EA收购而急于表现业绩的Origin Systems公司不啻为一记重挫。“创世纪”系列自此元气大伤，《创世纪Ⅷ》资料片取消，直到5年之后才推出正宗续作《创世纪Ⅸ升腾》，这期间仅在1997年推出了《网络创世纪》及相关资料片。

有趣的是，许多从《创世纪Ⅷ》才首次接触这一系列游戏的玩家，往往都对其动作风格的战斗冒险大加褒奖，《创世纪Ⅷ》因颠覆文化而翻船，足见传统力量之可畏。

另类标签：颠覆经典系列的人文传统
制作公司：Origin Systems
上市时间：1994

奥妮



因性感主角和高自由度的游历而成功的动作冒险游戏当属《古墓丽影》，而从小受日系卡通片及格斗游戏熏陶的玩家们，也一定会对操控充满个性魅力的主角、拳打脚踢的闯关冒险充满了向往吧？如果将这个主角再设定为大眼睛MM，受欢迎的程度肯定还要加分！

没错，早在《奥妮》(Oni)推出之前，这一游戏就以其独特的游戏内容而受到极高的期待。那是一个女性主角成为游戏热门的时代，虚拟的性感劳拉成为风云人物，而卡通造型的Konoko则带有更多的个性张力。更重要的是，游戏制作者从日本格斗游戏在全世界都广受欢迎的现象中获得了灵感，他们要将格斗的舞台拓展到整个冒险场景中，让力量和纤弱的强烈反差创造出新的游戏偶像！

游戏在漫长的期待之后终于推出，遗憾的是，在游戏中，粗糙的3D主角造型彻底毁灭了游戏制作者在宣传上所打造的主角造型及个性的魅力，也无法凭借笨拙的3D图像表现出近身格斗的力量与畅快，游戏制作者所安排的招式系统，在图像表现技术的限制下显得毫无施展之机。

格斗游戏和个性主角的魅力依然在这个游戏世界中受到推崇，然而技术对于创意的限制是不可被忽视的。当我们看到VR4这样的专门格斗游戏在街机上大受欢迎的时候，不由得为早产的《奥妮》而扼腕。

另类标签：卡通风格的女性主角格斗冒险
制作公司：Bungie
上市时间：2001

星云战记



大部分的网络游戏虽然可以达到同时在线几十万人，但这仍然是由一定数量的“游戏世界”并行而成的，一组服务器构成一个游戏世界，你所面对的玩家仅限于此，这使你与全世界连线的愿望大打折扣。

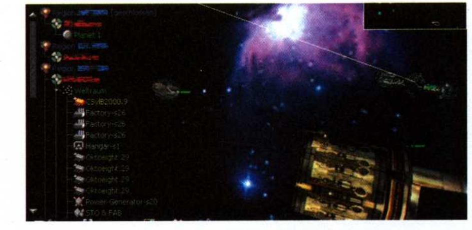
《星云战记》(ManKind)就是能够带给你全球24时区合作攻防、没有NPC、没有练级、完全的人与人互动的“世界级”网络游戏。在策略游戏形态与网络互动不停运行的要素结合点上，即便玩家不在线，属于玩家的舰队和城市都会一直在游戏中保持和真实世界完全平行的时间继续发展下去，即“永久在线的游戏”。当玩家离线的时候，不能控制自己的作战单位进行反击，别人来打时是没办法指挥进行防御的，虽然游戏中发展下去也有自动防御系统，但毕竟不是由玩家操控，电脑的AI始终不及聪明的玩家。24小时坚守在电脑前?！别傻了，团队合作吧。

《星云战记》完备的公会体系使得团队合作精神真正成为MMOGAME的必须。由于星际战争往往涉及众多玩家，延续一周甚至数月，加上庞大的舰队指挥、工事设防、基地建设及资源贸易，都要求公会中建立严格而科学的分工协作体系，MMORTS中的团队也成为了持久的、需要团队中每位成员紧密合作的军事化组织。

充满理想主义色彩的大型团队合作，却也成为制约“游戏”被广为接受的要素。游戏中对公会成员没有任何限定，管理起来就靠公会成员的互相信任，游戏中出现了违背公会规程的情况，就只能像现实中一样，放弃这个朋友，如果利益受到伤害，现实中通过法律来执行，游戏中就只能用舰队来“行刑”！像背叛公会、出卖情报、胡乱作战、私自以公会名义发动战争等行为，体现玩家在现实生活和虚拟生活中相同的特性，但这些影响游戏进程的重要事件，却缺乏有效的游戏手段去制约。

MMORPG中流行的乱序，与《星云战记》所强调的团队秩序，始终是无法调和的两个世界。

另类标签：永久在线团队网络即时战略
制作公司：vibes
上市时间：2001.12



只有同质者才能生存?

Intel前CEO安迪·格鲁夫的名言“只有偏执狂才能生存”广为人知,其实,这句话翻译得并不准确。他的原意是:只有那些总感觉自己的经营环境危机四伏并时刻关注各种不利消息的企业,才有可能免于灭亡。他说:“企业繁荣之中孕育着毁灭自身的种子,你越是成功,垂涎三尺的人就越多,他们一块块地窃取你的生意,直到最后一点都不剩。”

Intel尚未面临同质化竞争的局面,因为它占据了平台和规模的垄断优势,也因为它对AMD这样的潜在同质对手的时刻警惕。更多的企业却不得不正视这样的命题:只有同质者才能生存?

俄罗斯生物学家格乌司曾在实验时发现:在同一生存环境中,双小核草履虫与大草履虫相处时,双小核草履虫会消失;而当大草履虫与袋状草履虫相处时,两者却能安然共存。原因是前两者的食物结构大体相同,而后两者的食物结构具有差异性。格乌司因此得出了一个结论:大自然中,亲缘关系接近的、具有同样生活习性或生活方式的物种,不会在同一地方出现;如果在同一地方出现,大自然将用空间把它们各自隔开。这就是生物学中的生态位现象即格乌司原理。在自然界,一个物种成功延续的关键,是看这个物种能否找准自己的生态位。

自然界的规律大都能在人类社会折射出它们的影子。在管理学中,有一个与生态位现象类似的核心竞争力理论。这一理论是由美国管理学家普拉哈拉德和加利·哈默尔1990年在《哈佛商业评论》上撰文提出的。他们认为,企业的持久竞争优势源于核心竞争力,它是蕴藏在企业所拥有的有形物质资源和无形规则资源背后的一种能力,是企业在长时期内比竞争对手更能卓有成效地从事生产经营和解决问题的能力。核心竞争力的标准之一便是:竞争者难以模仿。

竞争者难以模仿,不等于竞争者不去模仿。选择同质,是选择了一种竞争战略,它倾向于规模化的无差异市场,竞争策略集中体现在品牌、价格、人才、概念、服务等方面。规避同质,是选择了另一种竞争策略,它倾向于小众化的差异性市场,竞争策略更多地体现在产品技术和理念的创新以及渠道的拓展等方面。

同质,不是企业生存的唯一之道,但每个人都会轻而易举地想到它,而不是符合生态位的差异化原则,这很大程度上是由于低成本高回报这一商品社会的基本准则:倘在食物链下游能够丰衣足食,那么向金字塔尖的攀登便成了毫无意义的举动。目前国内游戏市场的持续成长,令游戏企业的业务增长存在巨大的想像空间;尚未成熟的市场中,作为最终用户的游戏玩家,对同质化的需求也还远远大于对差异化的需求。这些,都给了同质化足够的存在理由。

同质,不是创意枯竭的产物——虽然它很可能会压制灵感的生长。从游戏自身分析,同质化和差异化在不同阶段有不同表现。早期在游戏制作技术和类型模式尚未完善成型时,游戏作品的差异化十分明显。随着制作技术和类型模式逐渐形成标准,以往体现差异的类型、题材、引擎、规则等等变成了底层参数,技术和类型的差异化便走向了玩家需求和市场细分的差异化。

玩家的需求左右着游戏企业的市场定位和经营策略。当仍处于较小规模和未及细分化的市场给厂商强烈的“快速做大”愿望时,我们根本无法摆脱同质的命运。而当有朝一日,玩家不会对他的伙伴说:“你怎么玩那样的游戏呢?大家都玩XX哦。”那么,同质化或许不再是进入和占领市场的捷径,但也不会永远消失。

希腊神话中,有一段“纳西瑟斯与艾可(Narcissus and Echo)”的传说。艾可受到天后赫拉诅咒,永远只能重复别人的话语。她爱上了美少年纳西瑟斯,只要纳西瑟斯说话,艾可就抓住机会,从模仿重复中勉力找出表达爱意的言辞:

"Not so,"he said, "I will die before I give you power over me."(他说:“别这样,我宁死也不让你支配我。”)

All she could say was, humbly, entreatingly, "I give you power over me."(她只能谦卑地哀求:“让你支配我。”)

傲慢的纳西瑟斯对艾可不理不睬,最终也受到诅咒,爱上了水中自己的倒影,直至死后化成水仙花。

这个“爱人同质”的经典故事,令人回味无穷。■





飞上天去吧!

文 / 小D

黄自然和“飞天”

我就是一老实普通人，干的都是些最平凡可以推动社会主义建设的事。我老老实实上小学上初中考高中考大学然后到大四了我开始准备考研。

大学期间我就干了一件比较时髦的事——我谈恋爱。

那男生叫黄自然。据说他是一个电脑高手，叫做什么 DIYER 的家伙。在我看来，DIYER 就是整天不上课老上网逛电脑城的家伙。

这个 DIYER 到大四了也不考研，学习成绩很差估计也找不到什么象样的工作。他告诉我他毕业后要和大庄、辉儿组建工作室。我耸耸肩膀表示不相信。大庄、辉儿都是他的死党，跟他是一个模子刻出来的，都是些只知道吃喝玩乐的主儿。

我很喜欢黄自然，但我不想将来和黄自然咋地咋地。因为从我的观点来看，象黄自然这样的浪荡公子连自己都照顾不好，怎么能给我幸福？俺们俩啊，就在大学里互相做个伴，然后毕业了就该上哪儿就去哪儿。他组建他的工作室，我去念我的研究生。我这样说是不是显得我忒自私？可是我没办法啊。这是典型的“恨铁不成钢”思维。既然改变不了他的生活作风和习惯，也说服不了自己去适应他，就各忙各的吧。我们两个能在大学的时候好上就属于奇迹了，你们还能让我咋地啊？

所以我也不管他了，就让他折腾去。

大三暑假的时候，黄自然他们果真租了地下室做他们的工作室了。名头起得倒不小，叫做“飞天工作室”。可是我就嘀咕：你们一群地老鼠躲这旮旯里能扑腾出来个啥？还飞天呢？小心别摔死了！

可是他们三个大男生就很有信心。别的不说，工作室固定资产就起码值 5 万人民币。四台崭新的电脑，当然是黄自然自己装的。他告诉我这是最高配置。好歹我也做 DIYER 的女朋友两年了，知道最高配置就代表着最高价钱。还有扫描仪、打印机等等机器。令我感到奇怪的是，竟然还有一个方向盘！简直是匪夷所思。

“飞天”工作室成立那天，我还专门抽出一天时间去帮他们打扫那个地下室，并且赞助了他们两条漂亮的天蓝格子床单。这个工作室技术设备倒挺先进，据说都安了宽带了，但是个人生活方面就很简陋，连自来水都没有，床也小得很。我不禁有点心疼黄自然，这样潮的地方住一暑假，可别睡出风湿来。

我上的大学和家在一个城市里，所以我闲着没事就溜达着来“飞天”看看他们的状况，顺便给他们带点吃的。最重要的是，我想知道他们到底在做些什么。在我眼中，他们就是没日没夜地玩游戏而已。现在我才知道，那个方向盘是用来玩汽车游戏的。大庄告诉我还有种钓鱼杆，是专门玩电脑钓鱼游戏的。这都谁发明的东西？对我来说，这些希奇古怪的玩意只有在科幻小说里才能出现。

无论我什么时候去，黄自然总是在睡觉。这令我感到非常不满。他睡觉时跟死人没有丁点区别。别说他不动了，感觉他连呼吸都停止。所以就更别提把他弄醒了。偏偏我每次去他都是在睡觉。于是我就问辉儿，黄自然晚上都干什么？辉儿说，玩游戏啊。我说，你们到底是干什么的啊？这个工作室是干什么用的？大庄说，玩游戏啊。我听了一口水差点喷出去。玩游戏还成立个工作室啊，还买这么多电脑啊！你们整就一群败家子啊。这时候黄自然跟炸尸一样从床上出来句，我们玩游戏赚钱那。我一拳擂过去，滚吧你，还赚钱啊，真不知道你们父母怎么养的你们？简直纨绔子弟啊！

被我一拳擂在胸膛的黄自然顶着一头乱糟糟的短发，睁着一双比兔子还红的眼睛，坐在毯子里说，这是个产业啊。我一听又过去一拳，这拳打错了地方，打在他锁骨上了。他骨头硌得我手生疼。我感觉黄自然又瘦了。再看看他们这个阴暗潮湿的地下室，看看虽然我老是来收拾但是还是很狼籍的地下室，看看地下室里有点营养不良感觉象皮包骨头的三个大男孩，我缓和下来，放下水杯。说，好，黄自然，今天

你给我好好说说，你们这个工作室到底是干什么的？你们到底是凭什么来赚钱的？

“PG”

我坐在飞天附近的一家茶馆里新奇地听黄自然眉飞色舞地谈着他们的抱负与理想。惊讶得我嘴巴都合不上了。

我从黄自然嘴里知道了电脑游戏是一个产业，在西方发达国家已经有很好的发展；国内有很多游戏制作软件公司，里面的员工多是程序设计师，并且薪酬不菲；国外还有一种人叫做职业玩家，是以玩游戏为谋生手段，参加各种游戏比赛获得奖金，甚至可以做明星，拥有自己的FANS，建立自己的俱乐部；而黄自然和大庄、辉儿做的是另一种。为游戏杂志撰搞。

不就是吃文字饭的？那不和我一样嘛！我撇撇嘴。我先前也爱写上几笔投投搞什么的，我就一根笔而已，而你们还要那么多高精尖东西，把你们烧的！

大庄说，呵呵，面面，要不你也加入飞天吧，你的文采我们很需要呢。

黄自然说，其实为游戏杂志撰搞很有前途的。主要是写攻略游戏前瞻什么的，你知道吗？一篇好的攻略起码要2万字啊，你是写过文章的，应该知道稿费标准吧？

我今天才明白了你们都在干什么。原来我一直认为如果工作就是进企业进机关，原来，工作还可以从玩的东西下手啊……

谁让你老念书，脑袋都念傻了。黄自然摸摸我的头。这个动作我很喜欢，我脸红了。

临走的时候黄自然用茶水在桌子上面画出“PG”两个字母，搞得神神秘秘的。我说这是啥意思？黄自然说这是我给我们这帮人的职业起的名字。就象IT业里有IT人一样，我们游戏业里有PG人。我好象突然有了悟性似的说，噢，知道了，Playing Gamer是吧？这职业倒挺舒服，玩着玩着就出来钱了……他们三个听到我说这句话后互相看了看，不约而同地摆出副无可奈何的笑脸出来。我看着他们的那副表情，好象突然悟到了点什么。是什么呢？好象在“飞天”里，不只是我看到的无穷的疯玩一样。

黄自然在大三夏天摆出了一种要准备奋斗人生的架势，令我感到无比欣慰。起码他不再象从前那样吊儿郎当了。现在想起来，那也不叫做不务正业了。人家是PG人嘛，当然要天天玩游戏了。但他怎么也和我这种要考研的人走的不是一条路。

我要考研的事是经过我妈板上钉钉拍板同意的。我家是典型的严母慈父型教育，打小我就怕我妈。如果让她发现我有一点忤逆的地方，她老人家大义灭亲也是在常理之中的事。我和黄自然的事明显是计划之外的，当然不敢让她知道。如果让她知道我和一个PG男呆一块，首先，跟她这种把电脑的显示器叫做“小电视”的超级电脑盲解释黄自然的抱负和职业就得死我脑袋里一大半的脑细胞，就算我妈悟性高知道黄自然是哪路人，按她的脾气，如果黄自然在她身边她定会抄起手边的任何一个东西就往黄自然身上扔。

在我的大学期间，本来我妈是严禁我谈恋爱的。考虑到主观能动性以及人类青春期的生理发育等客观现实，她又放松规定说可以让我跟同样要考研的优秀男生一块互帮互衬走过四年。但是老话总是没错的：闺女大了就由不得妈。我和黄自然好上纯属意外却又意料之中的事。我都爱上他了我才知道黄自然是个什么坯子，你说这能怪我没听我妈的话吗？

北京

暑假中旬去北京了一段日子，去参加新东方的考研英语班。原来起码是三天跑一趟“飞天”的我，在北京一呆十几天，竟然很想念“飞天”。

人就是比较下贱的动物。我在“飞天”干的事只是收拾屋子，收拾各种各样的东西。我就恨我呆的地方脏，用我们那的方言就是“埋汰”。黄自然就属于那种爱把自己往“埋汰”整的人。他头发永远是雀巢状，胡子都快赶上祖冲之了才会拿电动刮胡刀随便蹭蹭。我也给黄自然买过西装领带改变形象，刚穿起来是很帅。但是这厮作践起衣服来毫不留情，没几天1000多的西装让他沾上了各种颜色的汤汤水水。后来他跟我说你别花冤枉钱了，有1000你还不如给我买块声卡呢。

都说物以类聚人以群分，你们也可以想象大庄和辉儿是个什么样子。那俩家伙，一个留个光头，一个留个长头发，都是比较邋遢的不会打扮自己的男生。就是这么三个人，值得我隔三差五去趟潮乎乎的地下室，带些好吃的，收拾收拾桌子，晒晒毯子床单。十几天没去过了，就在北京忒没出息地抠心挖肺地想。这不是犯贱这是什么？

而且我还特别想念黄自然。我觉得我深深恋上他了。从他组建“飞天”开始，我和他呆在一起的时间越来越长。并且我对他体现了一种类似于母性的关怀。这么说自己感觉挺不好意思的。可是我去“飞天”都是帮他们打扫卫生给他们收拾屋子，这不是关怀这是什么？我甚至连他们的T恤衫都给洗了。黄自然什么感觉我不知道，大庄和辉儿就老盼着我去。他们不止一次地说，面面，你就加入我们吧，跟我们住一块得了。当然他们的下场是一顿胖揍。而这个时候黄自然总是不说什么。甚至我每次来“飞天”跟他说的话都很少。

我的爱情观点是非常保守和正统的，一旦两个人相爱就要考虑对方的将来，就要朝着两个人共同的未来而努力。我的想法是让黄自然和我一块考研究生，我觉得这是正道。就算考不上，好好学习有好看的成绩也可以找一份不错的工作——当然是在一个城市里。可是黄自然这厮就是整天上网到处给别人装机而已，成绩弄得是一塌糊涂。

大三寒假回来后我就和黄自然彻底摊牌了。

我在寒冷的夜晚里冲着黄自然叫唤。我说，拉倒吧黄自然你算完了。咱们俩就这么地吧。好歹过完四年，就各走各的路吧。黄自然我爱你，我非常爱你。可是你令我太失望了。我们大四毕业就一块失恋好了。你玩你的游戏，我学我的习。

我当时说到“我爱你”这三个字的时候黄自然一直低着的头抬起来了。我看到他的眼睛。黄自然身上最好看的东西就是他的那对大眼睛，非常有灵气。黑是黑，白是白的，也非常清澈。后来他老上网这对眼睛的质量就下降了。不过难得的是，那天晚上他的眼睛出现了久违的那种澄澈清明。

他就拿那双漂亮的眼睛看着我，非常忧伤地看着我，一句话也没说。

最后他只说了一句话：面面，我知道了。

后来就象一开始写的那样，我和黄自然就成了关系比较淡漠的一对情侣。有时候周末一块出去溜达溜达，他陪我逛逛街，但大部分时间都各干各的。打电话的语气越来越彬彬有礼。我意识到黄自然在逐渐地拉远我和他的距离，我也默认了这个事实。虽然他偶尔上课的时候我都会坐在他身边悄悄地看他。看他乱乱的头发，红红的眼睛，修长的满是墨水的手指。我想我是多么喜欢旁边这个男生，可是他为什么就老是不争气，老是让我失望。

结果在暑假的时候，“飞天”作为一个契机出现在我和黄自然面前。虽然黄自然在“飞天”时跟我说的话不多，但是我能感受到黄自然从前的体贴和温存。从我接触他的世界后，他俯下身子指点我玩游戏时，我开始感到黄自然以前的气息，就象他摸我的头时的那种气息，那种温暖体贴。所以我才会在茶馆里因为他半年来头一次摸我的头而脸红。

我想我们的关系要慢慢地缓和起来了。我毕竟是女生，我想是怎么想的，做却做不了。哪能本来爱得好好的，就因为抱负理想不同就一把甩开了呢？我好不容易遇到一个我爱的人，而且还爱得撕心裂肺的，我怎么舍得把他给扔掉？

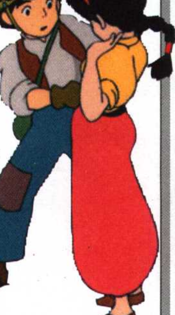
在回家的火车上用手机跟黄自然发了一晚上短信。反正象我这种认床认地方的孩子，在火车上就算吃安眠药把我吃死了我也是睁着眼过去的。令我非常开心的是黄自然在“飞天”里也没睡。他说，面面你回来后我们请你。我说，我不要他俩电灯泡。黄自然说，呵呵，那我单独请你，你要吃什么？我说，牛肉拉面面。黄自然过了好久才回。他说，那我们去兰兰吃。我握了手机不知道该跟黄自然再说些什么。我知道我们两个又陷入了回忆中。

黄自然给我起的外号“面面”就是从“牛肉拉面面”这个词出来的。那会我和黄自然刚好上，恋得是天雷地火的。每天也就是睡觉在宿舍，平时除了上课我们满地乱溜达。我们老去一家兰州拉面馆吃面，吃的时间长了就管那地方叫“兰兰”，管牛肉拉面叫“面面”。

这些都是我和黄自然摊牌之前的事。后来有半年我再也没和黄自然去那里吃面。所以在火车上，一句“牛肉拉面面”，勾起了我们的回忆。我想黄自然大概也不舍得我吧。



拉面



回家后收拾东收拾西又耽搁了三天，直到第四天早上，被大庄的一个电话叫走。

我听见话筒里的声音就吓了一跳。里面的声音就好象电影里准备要死了又偏偏死不利索还要说一堆话的演员发出的一样。有气无力的一句话：面面，我们不行了……我连问黄自然怎

么样了都没来得及，马上收拾了一堆时令水果和面包火腿之类的零食打车奔到"飞天"。

果然不出我所料。"飞天"在我离开的这十六天中彻底变成了一个地下垃圾场。

狭小的房间里横七竖八地躺倒了三、四个五升的农夫山泉大瓶水空瓶；地上全是一次性饭盒和塑料袋；桌子上还有不知道是哪顿的食物残渣。从气味上判断，似乎是水饺一类的快餐食品；屋里窗帘没拉开，窗子紧紧关着，到处都弥漫着食物腐烂变质的气息、臭脚丫子味和汗味。

大庄和辉儿一看到食物马上就扑了过来。为了一只鸡腿而大打出手。而在我进门前还睡在床上的黄自然也破天荒醒了过来，立即精神抖擞地加入了和大庄他们的战斗。

我问他们到底多长时间没吃东西了？大庄指指桌子上的快餐盒说三天前买了一盒饺子。三天前黄自然告诉他们我回来了，然后这些家伙就停止工作只看"黄飞鸿"系列电影苦等着我的到来，结果他们看了三天"黄飞鸿"都快饿死了我也没出现，大庄只好打电话让我过来了。我说你们怎么就不会自己去买啊。这回三个男生倒答的非常干脆：懒得。我真是哭笑不得。然后我看看黄自然，这厮明显比那两个饿得更厉害，我用哪个角度看他的眼珠子都是绿色的。有点吓人。我问黄自然，你到底几天没吃东西了。你怎么搞的啊？黄自然就老实说，因为自己谎报军情，所以桌上那盒饺子他一个都没捞着吃，算一算大概四天来就喝了两筒可乐吃了一袋花生米。

我立刻就有了苦笑不得的感觉。我觉得自己就是无比高尚伟大的女性。本来这个暑假我该好好学习准备开学升大四考研的，可是我竟然三天两头往这里跑，不仅无怨无悔地给他们收拾房间，还无偿提供他们吃的，可是他们怎么就不知道感激涕零地谢谢我呢？尤其是黄自然，怎么还是对我那么冷漠，上次在寒冷的夜晚里对他说的话有那么大伤害吗？让他连挽救的机会都不敢尝试了吗？

黄自然吃光一只鸡腿后对大庄辉儿说："我和面面出去一会。"然后从桌子上拿了一个桃子牵了我一只手走出门外。

我和黄自然就在大街上手牵手走着，谁都没有说话。黄自然的沉默让我感到不适应，也让我感到有些伤心。

我们走到一家店面前停了下来。前面是我们常去的"兰兰"。我想起了我和黄自然在火车上的短信对话。

面面？我不知道黄自然叫我还是问是不是喝拉面。反正我就走了进去。黄自然也跟了进来。

等到牛肉拉面端上来了，黄自然才开口说话。面面，这样不耽误你学习吗？我心里紧了紧，他果然真在乎那天的事。也难怪，从那件事后，我们的关系大不如从前了。虽然也许我们两个都想回到从前，但是好像有什么东西在冥冥中阻碍着我们，直到"飞天"的出现。

不耽误啊，现在放假嘛。我停下喝了口汤又说，开学了我也可以常常去看你们吧？

黄自然笑笑，好看的眼睛看着我，说，那当然。

然后我们就开始默不做声地吃面。这碗面吃得我越来越感到愤懑。这个黄自然到底是要干什么啊？有事说就快说，有屁放就快放啊，这样别别扭扭的可真是痛苦。我对面的黄自然依然不做声，好像还吃得更加有滋有味起来。我这边越来越气不打一处来，终于把面碗朝桌子上重重地一放，来了句，黄自然你到底什么意思！

我的性格可不允许我跟别人这样闷着。我心里有什么东西，都在脸上放着，都在嘴巴里盛着，别人看一看，问一问就能知道我从生出来到长到现在的一切。

所以黄自然拉我去面馆又给我搞这套的时候，我当然是不受用了，我当然要先打破这个僵局了，我当然要抄起手边的东西来表达我的想法和感受了。当时手边只有一个大面碗。所以我就理所当然的捧起碗往桌上重重一放。效果不错，汤汤水水溅了满桌，顺便还得到了满面馆人的眼球注视。

黄自然抬起头，又拿他那双招牌大眼睛无辜地瞪着我。我就开始说，黄自然你什么意思你不是明显要跟我说事情吗你为什么只顾着吃你那该死的面为什么在"飞天"里你都懒得跟我说话为什么我每次去"飞天"你都要睡觉黄自然你在逃避我我有什么好逃避的我赵小绵值得你这么逃避吗你难道看不出来我一直都在帮助你和"飞天"吗难道你不知道我还是爱着你的吗飞天让我觉得你也可以好好奋斗有好前途黄自然你难道不知道我是多么高兴和开心吗黄自然我舍不得你你不知道吗黄自然我想跟你一辈子在一起你不知道吗……

我滔滔不绝后就开始哭，而且是号啕大哭。为了遮掩我的尴尬，我用那个面碗罩住了我的脸。自己在一个面碗里哭得惊天动地。我知道整个面馆的人肯定都在看我们俩，尤其是我。可我赵小绵才不在乎，我只在乎我眼前的男生有什么样的反映。我在大面碗里一边哭一边骂自己。我想我真是一混蛋，一个又自私又虚荣的混蛋。把自己男朋友给弄没了现在又哭得可怜巴巴的要把他再给弄回来。我想黄自然这回如果没什么反应那我以后就再也不去"飞天"了。

后来我就觉得那头有一只手把面碗拿开了。然后我看到了黄自然的一张关切的脸。黄自然递过去一张餐纸，我止住了哭泣拿过去擦擦，然后把两只手插在两条大腿之间就不再做声。我害羞了。

我面红耳赤地时候听见黄自然说，面面，我们和好吧。

回去的时候发现大庄和辉儿把我带的东西吃的一点都不剩还吵吵着饿。我过去一人一顿暴打。我回头对黄自然说，好吃的又没了。要不哪天你来我家吧，我请你。黄自然眉毛一斜，啥？不是吧老大？你妈耶！

大四

我妈对黄自然来说比电脑病毒还恐怖。早在大二我们关系还挺好的时候黄自然给我朝家里打电话被我妈接到，我妈不仅问了黄自然的性别年龄血型专业还捎带把他家的祖宗三代是哪儿人也给扒拉出来了。等到我接电话的时候，黄自然就剩了说一句话的力气，他说了句"你妈咋这样啊"就无比痛苦的把电话给挂了。

只是寒假回来连补考黄自然都旷掉跑去上网的行为令我非常生气，于是就跟他说我要和他在毕业的时候拉倒。我妈也不去管那个被她扒拉出祖宗三代的黄自然跟她的女儿到底什么关系了。

但是，我妈留给黄自然的印象是难以改变的。所以我一邀请黄自然去我家，黄自然一副世界末日的表情。他说太恐怖了。在他感觉里，只要被我妈盯上一眼，他全身的皮都会被她扒下来。我想大概他对那次我妈的盘问记忆犹新。没办法，我妈这是职业病，她是公安局户籍科的，成天干的就是盘问别人。

但是如果我想和黄自然一辈子在一起必须得过我妈这一关。她是我的(衣食)父母啊，如果她不同意我们俩连私奔都不可能。

开学的时间过得飞快。一眨眼都过去三个月了。大庄和他八年的女朋友彻底分了手，原因是那女孩无法再忍受大庄对电脑比对她还痴迷的感情。大庄砸了他的键盘，对我们说，怎么理解我的女生就那么少呢？怎么我就遇不到能和我一块玩游戏的女生呢？当时大庄是逆着光冲我们站着，他的光头在阳光下闪闪发光，可是他的表情和脸色却是那么的暗淡。

我看着大庄失落的表情想，我们应该多理解一些这帮PG男，毕竟人家有自己的梦想，又没有犯法也没有阻碍社会主义建设，相反他们正在用这个来谋取自己的幸福。我这样的人即使不懂也应该理解他们。我庆幸自己没有甩掉黄自然。

"飞天"依然存在着，贫穷并且快乐着。平时就不大在校园里露面的三个PG男升到大四后更是难见影踪。

我去"飞天"的次数也不象暑假里那么频繁了。开学了要正式开始准备考研了。"飞天"那里只是偶尔去趟，帮他们简单收拾收拾寒暄两句就走了。和黄自然每次都说不上几句话，就更别提在一块逛街喝拉面了。他没时间，我更没时间——就是有时间也不敢一块逛街了。

因为我妈在开学前一天知道了我和黄自然的事。来得非常突然。我和黄自然就楞是把我妈也在这个城市里活着的事实给忘了。所以才能肆无忌惮地在开学前一天到市中心溜达。我和黄自然当时还争着咬一串烧鱿鱼呢，这个亲密状就被跟老公逛街的我妈看见了。

我就在惊慌失措中看着我生命中最重要的人统统出现在同一时间同一地点，看着我的家人怎么友好地跟黄自然相处，看着黄自然怎么微笑着目送着我妈和我爸的离去，看得我汗流浃背。我妈和我爸走远了以后，我对黄自然说，死了。

回家后花了一晚上老老实实对我妈讲我和黄自然的事，没有想到，我妈竟然答应了我和黄自然的事，不过只是暂时答应。因为就算我对她说得多详细，她也觉得PG人就跟那些社会上游手好闲的小混混差不多。她允许我和黄自然在大四时谈恋爱，但是如果毕业了黄自然还做他的PG事业，就是我妈嘴里的"歪七流八"的事业，那我们俩就得分开了。你跟着那种人还有你的好吗？不过这都说早了，你先老老实实考上研。

我嗯了一声就愁肠百结地回了我的房间。让黄自然不干PG，那他干什么去啊？就好象让周星弛别去演搞笑片而去演献礼片一样，这不是要人命嘛！

后来就开学了。我也没时间去跟黄自然说这事，他也没时间听。"飞天"里的事务都是靠他打点的，建立工作室动用的5万资金是他借来的，他不敢马虎，所以他们也是有压力的。暑假里辉儿曾说过，一旦跟金钱挂上钩，什么都会变得痛苦，连电脑游戏也不例外。那时侯辉儿赶一篇攻略整整两天没睡觉，偏偏那游戏很复杂，仅仅玩通一次不能很好的把握游戏的全部内涵，所以辉儿就两宿没睡觉赶那篇攻略。等我去"飞天"看到辉儿的时候，他就跟虚脱了似的。坐在电脑前说出那么一句话，感觉非常沧桑。让我明白，玩游戏也不是件容易差事。做什么都不是件容易差事。

难得空闲的时候，我们都会怀念暑假里的那段日子，那是"飞天"最好的日子，丰产，幸福，开心。现在开学了，大四了，所有人都在为自己的未来奋斗，我们的纯真读书年代，就要一去不复返了……

事件

"飞天"的发展一直就不是很顺利。三个PG男不仅要忍受着世人不理解的目光，还要忍受着清贫与穷困，如果没有我这伟大的女性帮他们收拾屋子的话，他们还得忍受肮脏和邋遢。但是"飞天"仍然顽强的生存着，因为那是三个PG男的梦。

当这个梦想与现实发生了碰撞的时候，他们这群年轻的创业者的脸上，只写下了"忧愁"两个字。

"飞天"在出现严重的债务危机时又发生了分歧和内讧。"飞天"和黄自然要崩溃。

5万的资金里有3万是辉儿以黄自然的名义向他一个已经工作的"朋友"借的。现在偿还期到了，但是他们只能拿出一半的钱。用1万5来表示钱的数量对我来说是不可思议的。由我经手的钱最多也就是每学期缴纳学费时的5000，所以我在先前佩服黄自然的胆量时，现在也担心黄自然的处境。而正在整个"飞天"都应该为度过这个危机而奋斗时，辉儿却不得不回家去。因为他爸爸替他找好了不错的工作。

可以玩游戏赚钱，可是要把这个当作职业，我想我，做不来……辉儿在屋子的角落里嗫嚅着说出这句话，他的那双原来一直很有神的眼睛，现在充满了愧疚。况且我爸一定要我回去，我不回去的话，他会亲自把我拖回去。自然，对不起。大庄，对不起。面面，对不起……

才短短五个月而已，"飞天"就停止了存在。四台电脑卖掉了两台，剩下两台也由黄自然和大庄搬回了宿舍。地下室也不再租用。那两条证明着他们当初的热血与豪情的蓝床单，让我永远地留在了那里。我们都不想再有痛苦的回忆。

欠的钱终于由黄自然、辉儿、大庄和我七凑八凑还清了。黄自然卖了他的手机、数码相机、MD、GBA等值钱东西，那些都是黄自然在大一大二时靠给别人装机赚来的。现在他毫不犹豫的都低价卖掉了。只是一个人的离开，却让"飞天"和黄自然他们彻底改变了生活。我想黄自然、"飞天"、PG事业，还是很脆弱的。

当我握着辉儿由佳木斯寄来的3000块钱的汇款单时，仍然提不起对辉儿的恨意。我还记得辉儿一本正经却逗得要死的笑话，我还记得辉儿自称代表PG人"另类"的长头发。辉儿一个人走了，我们都没有去送他。对于辉儿无可奈何的选择，又有谁能理解他呢？本来选择这条路，选择创下一条不为世人所认可和接受的事业，就需要很大的胆量和勇气。辉儿参与过，就已经很值得我佩服了。

大庄也忙着去找工作了，黄自然却仍然呆在宿舍里玩电脑游戏写他的攻略。有时候我去他宿舍看他，看黄自然的那头乱发和那对红眼睛，觉得我眼前的男生是那么的固执、倔强和执着。我想我赵小绵没有找错人。无论黄自然混成了个什么样子，我都会在他身边。黄自然最新的文章又发表在杂志上了，仍然用的是"飞天"的名头。黄自然对我说，"飞天"一定还会重新起飞的，并且会一直飞上天去。我一把握住黄自然的手说，我支持你。黄自然拿我的手蹭蹭他的脸，面面，还好你仍然在我身边。我想黄自然其实是最脆弱的一个男孩子，只是他太执着和疯狂，所以他才会承受这么多的东西。

在这段灰色的日子里，唯一值得高兴的就是我妈改变了对黄自然的看法。阴错阳差的，我妈单位找电脑公司给我妈装了一台电脑，恰好就是黄自然为她装的。然后我妈就看到了她眼里的社会"歪七流八"小青年熟练地给她装那些她怎么也弄不懂的东西零件。等那小青年给我妈的机器完全调试好时，我妈已经打消了黄自然不会有出息的这个念头。

然后黄自然教我妈轻松上手。经过一个下午的沟通后，我妈不仅学会了"扫雷"还被黄自然说动为我家也配一台电脑。

黄自然这也是职业病。逮着谁就跟谁说电脑的好处就鼓动他装电脑。我妈明显是被他给"忽悠"进去了。

放寒假的时候黄自然回家了，竟然把我也带去了。我想我真是一新时代女性。竟然门都还没过，就这么大大咧咧地跟着人家去了。

黄自然是太原市的，省会和我们那个海滨城市就是不一样。到处都是网吧，甚至还定期举办电子竞技大赛。黄自然跟我解释就是比赛玩电脑游戏的。黄自然就有个同学在学游戏设计专业，每年放假都参加这儿那儿的游戏比赛，战果还挺辉煌。

黄自然拉着我去参加他们的同学聚会。聚会上他和几个男生谈论的全是游戏。我看到黄自然在和他的同学们交谈的时候露出了开心的笑容。那是沉淀了好久的笑容，突然绽放在脸上让人觉得心旷神怡。我想黄自然回家来是对的，学校里的事够他烦心的了。后来黄自然脸上难得的笑容收敛了，我知道他肯定又触及了"飞天"。我还看到他抽起了烟。他抽烟的姿势十分老练，在远远的烟雾缭绕中，我开始心疼黄自然。玩游戏都玩成他那样的，真是辛苦。既然梦想不能实现，那就象辉儿、大庄一样选择放弃吧，为什么还要这么支撑着呢？但就是因为黄自然的这一点，我和我妈才都选择了黄自然。

临去黄自然家的前一晚，我告诉我妈黄自然和"飞天"的故事。我妈听了以后很长时间没说话，她后来叹口气说，这孩子，有种劲。你没看错人，是你妈我老了。然后我就欣慰地笑了。我说，妈，黄自然不容易，他们PG人都不容易。

飞上天去吧！

黄自然仅仅在家呆了一礼拜就回学校了。

我在火车上关心地问，飞天"开学后能重新起飞吗？

黄自然看着车窗外的景色说，我不知道。我觉得它能重新起来，可惜就剩下我一个人了。我说，还有我呢。黄自然看着我笑了笑，又转过头看车窗外飞速流逝的风景。



开学后，黄自然就又搬回了那个地下室，并付了半年的租金。我照样在只有一个人的"飞天"成立那天去收拾屋子。只是那间屋子再也不象以前那样拥挤热闹。一台电脑也令屋子宽敞了许多。我和黄自然默默的收拾着，心里充满了伤感。

值得欣慰的是，大庄也常常来"飞天"里玩。在我和黄自然的劝说下，终于也把电脑搬回了"飞天"。多一个人总是能找回一分昔日"飞天"的影子。只是在我们聊天的时候，从来不说辉儿，就仿佛我们都忘记了他。我有时候想你们这些爷们可真小家子气，干吗都跟做贼心虚似的故意绕过辉儿的名字。可是又一想，当初辉儿在"飞天"最困难的时候背叛了"飞天"，背叛了他们当初共同打造的梦想。我想黄自然和大庄都接受不了这个现实，那就干脆选择逃避。只有我，还跟辉儿保持着联络。听他已经不再是那么单纯的笑话，辉儿的语气充满了成熟与世故。我想我们都变了。

考研的分数线下来了，我没能考上。我妈在失望之余彻底改变了对我一贯的教育方针。她不再管我了，让我自由发展。于是就在这个时候，我正式加入了"飞天"。成为黄自然、大庄和已经离开的辉儿之后的第四位成员。

我不会玩游戏写攻略。我写的都是纯粹带有游戏性质的小说。当然也贯上"飞天"的名头。我的加入使"飞天"多少有了一些新鲜血液。"飞天"在杂志上出现的次数渐渐频繁了起来。这令黄自然感到欣慰。

黄自然不止一次地跟我说，面面，我终于改变了你。这是不是好事？我说管他呢！赚钱就干，我现在是典型的功利主义和拜金主义。我管我有没有改变呢！反正人到大四，多少都会改变的。黄自然欣慰地笑笑。

"飞天"经历了种种事件后终于慢慢地成熟起来。大庄找到了一家证券公司的工作，而我也终于获得在一家杂志社打杂的资格。"飞天"在今年9月份正式转移了基地。大庄和黄自然租了一个二室一厅的大房子。大庄对我说，面面，和自然的事赶紧办了吧，你也搬过来住。顺便给我洗洗内裤袜子什么的。我照例冲过去揍他，嘴里不依不饶地骂他。

那个时候有着坚毅笑容执着表情的黄自然正在笑咪咪地看着我们。他准备做一个自由职业者，把他的梦想执着地继续下去。我突然冲动地跑过去一把抱住黄自然的脖子一直抱的这厮快要断气了才松开，然后在他呼哧呼哧喘气的时候我指着我电脑屏幕上的一行大标题说："飞上天去吧！"■

NBCLF

文/半熟方向的旗

那是缩写。全文应该是“No Body Could Live Forever”，国内翻译为“无人永生”。这样很多朋友就明白了吧。

毫无疑问，这个翻译是十分准确的，如果在与我这个还在为英语四级苦苦挣扎的家伙来弄，是无论如何也不会想出这个词的。可我怎么就觉得说起来不如洋文的来劲，或许是比后者少了几个发音的缘故。然而刚听说这个游戏的时候，感觉全身震了一下，毛孔张开（到现在都还清晰地记着那时的感觉，并不时回味）。因为那个名字，无人永生。

我想这是一个对古今中外大大小小所有的事最精辟的总结或是预见。

对象不一定是人，主题也不一定要是生死。譬如魔剑，譬如黑岛，譬如3DO。再往前，还有笔者整个中学时代都为之热血的SNK，犹记得那句不朽的经典“THE FUTURE IS NOW”，犹记得那张被跟我同样叹息的玩家称为“诸神之黄昏”的“绝笔”截图。他们何尝不是在曾经的战场威风八面。但是却没有永远的英雄无敌，不是每次都能异尘余生，并非所有的未来都是辉煌的现在。

难说这不是注定的。迄今为止最好的朋友说过一句话：“中庸在人群中轮回。”这或许是对“无人永生”的一种解释，或者不如说是对有些东西的安慰吧。QUAKE 4遥遥无期，不知道当年的金发美少年还能将神话维持多久，还能否在数年乃至数十年后依然底气十足地说出那句让人动容的“Only the id software stands between the sky and the earth。”有的旗帜没人希望它倒下。

高中时看过老舍先生的《断魂枪》，最后一段话我反复读过很多遍，现在把它从记忆中摘出来。字句可能有出入，但我已努力还原过了。



“夜下无人时，他关上院门，一口气将六十四路枪刺下来。而后杵着枪，摸着凉而发颤的枪身，望着天上的繁星，想起当年在野店荒林的威风，轻叹一声。”

说谁呢。

前几天从食堂吃完饭，被一个自称是学生会记者的人拦住，问我说同学，请问你对朴树新专辑曲风与以往的转变有什么看法？我想了一会儿，对她说了那四个字。她看了我几秒钟，扭头走了，同时做了一个口型。现在回想起来，那个口型是在发“sha bi”这两个音。

至于题目那个游戏，我的确是没玩过；问及周围时，甚至没人听说过。既然如此，想必是一款内涵大于游戏性的好东东吧。谁知道呢。■

躲藏在网络

文/周文柱

重读《瓦尔登湖》，里面有这样一段话，堪称挖苦不劳而获的现代人的绝妙雅谑：“一个人吃了午饭，还只睡了半个小时的午觉，一醒来就抬起了头，问，‘有什么新闻？’好像全人类都在为他放哨。”幸好，美国人梭罗只活在他所属的十九世纪，否则每天上网的他肯定写不出上述的那番话。

记得上网的原始目的是为了追求一位同班女孩的方便。与别的追求者相比，我毫无优势，相貌不敢恭维，父母既无家财万贯，又不身居高位，本人自信唯一胜人之处，便是打字速度快且颇有文笔。得知她喜欢网聊，我上网了。初时我曾信誓旦旦的向自己保证，既不去浏览网页也不上BBS，只允许与她聊天，后来事实证明，我完全低估了网络的魅力。一切都发生在她当面拒绝了我之后。那时，心灵空虚，每天总往网吧里跑，坐在电脑面前，面对着一个广阔无涯、缥缈而又存在的世界，感觉可以用那个世界的事物来填充现实中的空白。痛苦暂时的抛进爪哇国。鼠标轻轻一点，欧洲五大联赛、九一一事件、余秋雨热、哈韩日族……整个世界仿佛都在我的手指之下。

“有什么新闻？”渐渐地，我也成了被梭罗挖苦的人，每天的头等大事就是野心勃勃地想知道刚刚过去的二十四小时里地球村发生了什么。我无法克制自己，虽然梭罗“好像全人类在为他放哨”的讥诮犹在耳畔。



与世界的距离拉近了。对某月某日发生在地球村某个不起眼角落的鸡毛蒜皮的小事，我也能一览无余。我俨然一名警察，恪守职守的巡视着村里一举一动。眼睛无休止地跳跃于网页与网页之间，站点与站点之间。生活已被深深陷进网络。有时候明知道是一封垃圾邮件，一条完全无价值信息，头脑犹豫之间手指条件反射的轻轻一动，已打开了那个网页。我异常清楚世界各地每天大小动向，却毫无关心身边事，乃致漠视它。始终保持着清醒的理智，却疲于奔命在一次又一次链接、打开当中，茫然了。真正的迷失了自我，去图书馆次数少了，泡书店时间短了，很长一段日子里居然没有完整读完一本书，甚至一个星期内说的话不足十句。

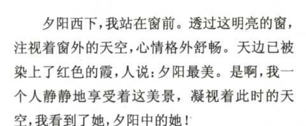
最终一场事件使我回到现实中来。

那天考试砸了，心情不好的我在某著名BBS狂骂180分钟，发泄郁闷，结下不少仇家。第二天晚上，一大堆人聚在某个网吧，在那个BBS上用尽下三流、极肮脏的形容词来修饰我。我也并非什么善男信女，跟他们对阵叫嚣着，有种就别走，四分之一柱香后我就过来收拾你们。那家伙仗着人多，竟然报出网吧的名字和地址，原来是隔了几条街的。

只穿着背心、短裤、拖鞋，手无寸铁，就这样，我义无反顾的冲了过去。

到网吧只讲了不过三句话就和那帮家伙打了起来，记不清楚是谁先动的手，他们都掀起椅子往我身上砸去，飞溅出一连串高分贝的脏话。完全没有还手之力，我只觉得身上的鲜血向四周射散开，飘在地上，绽开出一朵朵梅花，点缀着阴暗的角落，冷艳地看着眼前发生的一切。

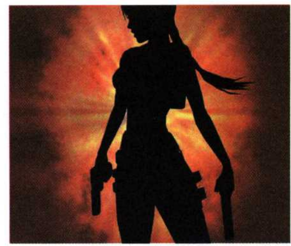
当警车的呼啸划破寂静夜空，聚众斗殴的人们纷纷作鸟兽散，我逃了出去。晚风轻轻吹拂，身上的伤口依然在滴血，很痛，但显得轻松多了。网络的残酷将我这个不守规则的ID狠狠教训了一顿：人不能总躲在网络背后不出来。■



K文

她

文/Simon



夕阳西下，我站在窗前。透过这明亮的窗，注视着窗外的天空，心情格外舒畅。天边已被染上了红色的霞，人说：夕阳最美。是啊，我一个人静静地享受着这美景，凝视着此时的天空，我看到了她，夕阳中的她！

十一月份的那一场雪下得很大，片片雪花飞舞着，似乎在预示着她的来到！我站在海边，望着这海天交融，雪融于海的奇景，心中不禁一颤，我又看到了她，看到了站在雪花缤纷的摩尔曼斯克的她！她依然美丽动人。

耳边回荡起伦敦交响乐团奏出的那雄壮的乐曲，心潮随之起伏，百感交集，这感觉对于一个她的狂热支持者来说，无法用肢体表达，不能用语言形容。我似乎在其中看到了她的涅槃与新生，于是感动！

在埃及的帝王谷中，我与她相识，那感觉像是初恋，一切都那么美好，但当我看到她被封在金字塔中的时候，我的心也如同被压在金字塔中，透不过气来……我并不愿意相信她已离我而去，死死的一直企盼这她的归来！

我等了很久！在这期间里，我近乎疯狂的在她曾经出生入死过的地方，寻找她的足迹，去回味那段美丽的人生经历！我休憩于埃及的斯芬克斯脚下；跋涉于太平洋的丛林孤岛；游弋在失落的亚特兰第斯；漫步于雄伟的长城脚下；撑着贡多拉来往于威尼斯的大街小巷！我并没有白白浪费时间，在世界每一个留下人类文明伟大智慧财富的地方，我都找到了她的足迹！每个脚印都写满了勇敢，每个脚印都刻上了坚毅的微笑，每个脚印都漫溢着鄙夷世俗的高尚气节，每个脚印都闪耀着属于一个独一无二考古学家的不朽精神！

三年过去了，我终于再一次看到了她，可当年她头上的光环如今已不那么光彩照人，并承载着千百万人的赞美与贬低。她似乎并没有得到重生，而且处境更糟。但我坚信，这一切都只是暂时的，很快就会过去……

窗外的夕阳仍是那么美丽，动人，并且会永远美丽，动人，正如她！走向黑暗的她将会怎样？至少，她在我心中，就如同那永恒的火焰，将会得到永生，并会永远照亮我的心，为我指引着走向未来的路！

2004年，我仍然期待，期待那个在夕阳中浮现的她……■

被弄丢的梦想

文/摆SIR

我曾经第一次在游戏中被一种伟大的情绪感染。

红色警戒。多少人再熟悉不过的名字。可是现在它在哪里？多少颗年轻的心曾经狂热的激荡着战斗的激情和必胜的信念。后来，它们都被岁月熄灭，冲走，不留一丝痕迹。就连用过的旧机器也以换掉。这时，又有什么在纪念和凭吊着我们曾经燃烧过的青春？

我曾经第一次在游戏中流下一颗感动的泪。

永恒的经典，不会消逝。然而我们的眼泪却早已在时光中干涸。不知道因为仙剑而走进电脑业乃至IT业的人们，再想起它时心中是否会涌起那份最初的感动？那是一个成长的历程。在这个过程中我们学会了很多东西。然后，我们长大，但那曾经拥有的，还留在我们心中吗？或是它早已改变？

人生并不完美，所以我们拥有梦想。最初的我们，的确可以在游戏中找到我们的梦想。可以举手间一统天下；可以随风飘荡天地间，行侠四方；可以成为救世的英雄，也可以成为灭世的魔王。

辉煌，华丽。亦或是苍凉，凄美。

不同的游戏中上演着一场又一场不同的人生。那里曾经有我们的梦想。那个时候，我们不在一起。而我们的心，却是如此的接近。

但现实的潮流无法阻挡。正如同网络的到来，我们无能为力。

我们玩过的无数个游戏中，一直都在不断的尝试着与机器的互动，然而这不可能。现在，一个又一个的人从封闭的世界里走出来，大家来到同一片土地上，准备建设共同的世界。

网络游戏带来了一个新的人生。同时也带俩了新的梦想。

以前，我所能控制的不过是一些没有思想的字符串。而现在我所面对的，是每个ID后一个真实的人。这时我便可以拥有许多类似于现实的东西。我们甚至可以拥有别人的情感。我们可以真实的感受到万人之上的容光或是隐逸江湖，笑看风云的淡漠。这样的情感比过去更强烈，更真切。

网络游戏给我们带来了真实，包括真实的残酷。

真实的情感，或许聪明小子山米不会懂，挨拉西亚的英雄们不会懂，可以无限建造的战争机器们不会懂，可以无限复活的主角们永远都不会懂……但同样，他们也永远不会懂得什么叫做真实的残酷。

网络游戏里，人性的黑暗和人性的光明一样随处可见。这只是一个半理想化的社会，它不是我们的乌托邦。我们在网络游戏中寻找的，是现实中的梦想？还是梦想中的现实？在网络游戏中，要实现自己的梦想就必须付出现实的努力。所以才会有那些污秽，所以才会有那些黑暗。

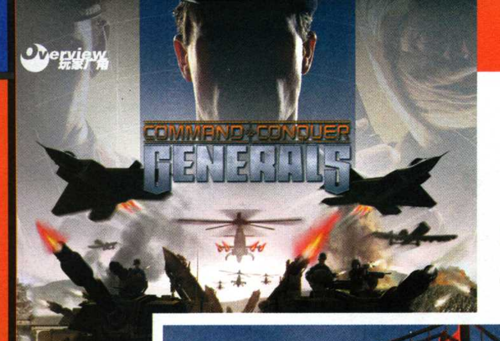
当我们永远的告别了那台旧机器，深夜里一个人独自感受每一个游戏乐趣的时光时，我们的心，也在慢慢的远离。虽然在网络上我们是朋友，我们都在一起。

这是现实与梦想的背离吗？我看到许多高级ID在视野中消失了。而它们的主人，都曾经没日没夜的练级赚钱。而且他们想要的都已经得到了。这真的是我们当初的梦想吗？网络将我们的生存空间无限的扩大，同时又把我们限制在一个很小的牢笼内。

现在，我不知道自己的梦想在哪里。我不知道自己是该在人生中寻找着游戏里的梦还是该在游戏中寻找梦里的人生。

我什么也找不到。我把自己的梦想弄丢在了21世纪的网络游戏里。■



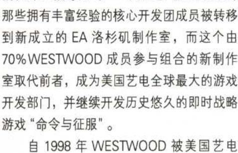


简捷——我的态度

见证『命令与征服』的发展史

文/甲鸟





去年的3月31日是一个让全球数以万计玩家难过的日子，著名即时战略游戏工作室WESTWOOD就在那天被母公司——美国艺电正式关闭；那些拥有丰富经验的核心开发团成员被转移到新成立的EA洛杉矶制作室，而这个由70%WESTWOOD成员参与组合的新制作室取代前者，成为美国艺电全球最大的游戏开发部门，并继续开发历史悠久的即时战略游戏"命令与征服"。

自1998年WESTWOOD被美国艺电收购至2003公司重组以来，WESTWOOD从初期开发让人遗憾的《命令与征服：泰伯利亚之日》起，逐渐走向新的辉煌；而"命令与征服"这个系列产品也由初期杂乱无章的剧情逐步分化为"泰伯利亚"、"红色警戒"和"将军"3个分支，在发展中不断达到新的高度。回顾历史，"命令与征服"走过了一段艰辛的旅程，但这段历史却见证了一个游戏如何从精彩走向完美。

1992年，还归属Virgin的WESTWOOD大胆改变了原先设定为角色扮演游戏《沙丘魔堡》(Dune)的风格，在削弱人物，取消剧情的同时，把整个游戏系统改为即时战斗方式，从而诞生了第一个PC即时战略游戏——《沙丘魔堡II王朝的建立》(Dune II:The Building of a Dynasty)。这款以繁琐的文字输入操作为主的游戏作为即时战略游戏的鼻祖，在现在看来整套系统显得缺少亲和力，是一种尝试和探索，但由此奠定了一种系统和操作简单、攻防转化快速、节奏激烈的游戏风格，这也是"命令与征服"一贯特有的风格。

"泰伯利安"NOD兄弟会(NOD) VS.全球防卫军(GDI)

《命令与征服：泰伯利亚之黎明 & 隐秘行动》

1995年《命令与征服：泰伯利亚之黎明》(Command & Conquer)的现身真正将即时战略游戏推向高潮。游戏故事虚拟了神秘泰伯利安矿石，加入了拥有颇具真实正义与邪恶色彩的GDI与NOD两大阵营，优秀的画面表现、激昂的音乐加上真实的音效诠释了一次完美的现代战争。

《泰伯利亚之黎明》最大的特色在于游戏大多数单位都直接取材自真实世界，包括M1主战坦克，A-10攻击机，悍马吉普等，同时也融入了隐形坦克、离子大炮等制作者概念中虚拟的武器。游戏引擎在当时看来非常先进，制作人员将每个单位的动作制作成数量庞大的小图片，通过相互连接成动画表现出来，最后通过类似电影"扣像"的技术呈现在预先绘制的地图上；"CTRL+数字"编队的设置甚至影响了其后所有的即时战略游戏。

《泰伯利亚之黎明》中资源采集相对缓慢，所以玩家能够建立的军队数量并不是太多，但游戏已经确立了坦克克制装甲车，装甲车克制步兵，步兵克制坦克的基本平衡，赋予GDI、NOD双方各拥有横冲直撞和行踪诡秘的两种迥然不同游戏风格，简单明了的游戏过程与网络对战让玩家真正将自己看作战地指挥官投入游戏中的战斗。

老玩家玩"命令与征服"单机任务最大的乐趣就是用最少的损失换取最大的战果；由于当时条件的限制，《泰伯利亚之黎明》并没有选择电脑对手进行遭遇战游戏的设置，但制作人们还是煞费苦心设计了多个富含现代战争风格的关卡；尤其是许多没有基地的任务具有很高的难度。

WESTWOOD在《泰伯利亚之黎明》中还首次尝试了用真人电影和数字动画结合演绎游戏情节。游戏首席电影导演Joe Kucan亲自扮演了大魔头Kane(凯恩)，其特有的险恶外形和毒辣作风立刻征服了无数玩家，由此荣登PC史上恶人之首；而WESTWOOD3D图形设计师Eric Gooch则扮演了NOD将军Seth；在游戏中，玩家可以看到Kane枪毙Seth的血腥镜头。游戏电影中演员面向玩家，向玩家发布命令的独特风格更强化了战争氛围。

《泰伯利亚之黎明》游戏本身还是存在需要改善的地方，尤其是某些单位的设计局限性比较强，这些都导致了游戏战术潜在的单调。但不可否认，《泰伯利亚之黎明》和《魔兽争霸II》都是当时最好的即时战略游戏。


击毁坦克


GDI


NOD


装甲车


A10空袭


游戏首席电影导演Joe kucan扮演的Kane枪毙WESTWOOD3D图形设计师Eric Gooch扮演的Seth


Kane

《命令与征服:泰伯利亚之日 & 烈焰风暴》

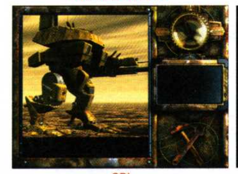
我不得不说1999年上市的《命令与征服:泰伯利亚之日》(Command & Conquer:Tiberian Sun)作为"泰伯利亚"系列的续作,对期待它的玩家带来了毁灭性的打击,是极其更令人遗憾的!但这部续作绝对不是我们所说的"垃圾",他拥有近300万的销量,只不过他的出现没有推动"命令与征服"向前发展,和《星际争霸》相比,除了精彩的动画外,游戏整体缺少亲和力和平衡,显得有些倒退。

那么,《泰伯利亚之日》为什么会让那么多期待她的玩家大感遗憾?

首先,几乎所有玩家都认为《泰伯利亚之日》是一步开发长达4年的大作,因为《泰伯利亚之黎明》黄金版中已经有《泰伯利亚之日》的介绍,她是让人期待超越《星际争霸》的作品!但事实并非如此!在98年底WESTWOOD加入EA前,WESTWOOD只对《泰伯利亚之日》进行了少数概念设计,加上人事变动,整个开发时间到上市还不到1年半时间。


电影动画,kane复活


NOD女宣传官奥科赛娜


GDI


NOD


GDI机器人集群


GDI泰坦机器人

其次,EA收购WESTWOOD后迫不及待地要求WESTWOOD早日将《泰伯利亚之日》投入市场,这直接造成了主设计师Eric Yeo和EA高层的矛盾,在游戏制作后期Eric Yeo离开了WESTWOOD,因为他要求延期发行《泰伯利亚之日》的报告没有得到批准,也许我们手中的《泰伯利亚之日》并没有让设计者满意,这位热爱"命令与征服"的设计师的辞职留给玩家的只有一堆无奈的问号。

最后是游戏本身的缺陷,Eric Yeo辞职后,《泰伯利亚之日》如EA要求于1999年上市。游戏的设计失败逐渐暴露:假3D引擎大大减慢了游戏进程,尤其是多层地形、大量城市、经验值升级系统等很多原认为创新的设计,并没有发挥出应有的作用,甚至只是摆设。游戏风格虽然延续了《泰伯利亚之黎明》的经典,但建设军队和发展历程都非常缓慢,没有实际用途的单位颇多……导致玩家意见非常尖锐,看来EA从开始策划收购WESTWOOD起就野心勃勃!

《泰伯利亚之日》采用的新游戏引擎也改变了原有的设计流程。士兵设计保留自上一代的2D图片动画,而车辆、飞机设计则首先由概念设计师绘制单位的基本骨架和外形,接着3D艺术师将概念图扩充为3D模型,最后由游戏图形艺术师将3D模型转化成游戏中的2D单位。

优秀的过场动画也许是《泰伯利亚之日》唯一让玩家真正满意的。游戏电影和数字动画完全被好莱坞电影品质的画面效果所替代,好莱坞著名演员James Earl Jones、Michael Biehn等都在游戏中扮演主要人物,现代科幻战争再次烘托了整部游戏。就笔者所知,WESTWOOD位于拉斯维加斯的总部过去曾是一座美国军方的办公楼,通过完善的网络,公司依靠200台左右拥有双CPU PII450参与制作动画,一段5分钟的数字动画,15分钟后就可以制作完成,效率非常高。

2000年,WESTWOOD为了弥补《泰伯利亚之日》的失败,推出了《泰伯利亚之日:烈焰风暴》(Command & Conquer:Tiberian Sun:Firestorm),基本修正了前作的不足,这是一部很出色的资料片,带来了全新挑战模式,预示了下一部"命令与征服"的故事。总的来说,《泰伯利亚之日》虽然创造了不错的销量,但由于游戏引擎和风格的限制,她确实狠狠"伤"了热爱"命令与征服"的玩家一把。

《命令与征服:叛逆者》

就在《命令与征服:泰伯利亚之日》上市不久,这款以《泰伯利亚之黎明》为故事背景的主视角射击游戏(FPS)开始逐渐浮现。

2002年,《命令与征服:叛逆者》(Command & Conquer Renegade)正式发行,《叛逆者》是大陆译名,港台的翻译是《叛国者》,可惜这个游戏根本没什么人叛国,估计又是EATW一次成功的炒作。

《叛逆者》作为主视角射击游戏并没有借鉴太多反恐精英等同类型游戏成功的元素,她注重的是"枪感",简单说来就是开枪几乎没有后坐力。但该游戏有着当时其他FPS没有的特色,她绝不是某些好事者所说的"病急乱投医的作品"。首先,《叛逆者》设计了类似RTS游戏的资源采集模式,允许玩家购买多种车辆,保留了《泰伯利亚之黎明》坦克克制装甲车,装甲车克制步兵,步兵克制坦克的基本平衡,参与多人游戏的玩家们需要扮演不同的角色配合作战;其次游戏着重强调扮演GDI和NOD双方玩家的整体实力和配合,因为《叛逆者》是以合力摧毁对方基地建筑为目标,并不强调玩家有多么出众的个人技术;最后,《叛逆者》对战争气息的烘托达到了极点,我们可以将CS理解为一场决定生死瞬间的反恐行动,将《重返德军总部》理解为一次局部战役,那么《叛逆者》就是一场疯狂的现代战争!

《叛逆者》推出后立刻得到铁杆"命令与征服"玩家的好评。而WESTWOOD也再接再厉,在补丁中为GDI和NOD各增加了飞行工具,使激烈的战火从地面燃烧至天空。作为WESTWOOD首次尝试制作的FPS游戏,《叛逆者》显然与Q3等专家级射击游戏还有一定差距,但WESTWOOD并没有默守FPS的陈规,大胆的创新设计和丰富的网络对战游戏策划经验为FPS带来了一股新的气息。


激烈的会战


猛犸象坦克


隐形坦克

"错误的握手" 盟军VS.联军

《命令与征服:红色警戒 & 反击 & 余波》

《命令与征服:红色警戒》(Command & Conquer Red Alert)是1996年WESTWOOD成立10周年发布的作品,是有史以来最成功的即时战略游戏之一!正是这款游戏的出现,将即时战略发展到无以企及的地位。在这款游戏中WESTWOOD完美诠释其特有的简单即时战略的模式。

《红色警戒》的巨大成功不是偶然,她的引擎虽然来源于《泰伯利亚之黎明》,但已经将战争的激烈表现发展到极点。首先,游戏设计了较《泰伯利亚之黎明》更真实的武器,从间谍到双管坦克、从米格29战机到阿帕奇武装直升机、





女特种兵坦亚



米格战机



朱可夫元帅



Joe kucan 扮演的盟军间谍，杀死 WESTWOOD 首席音乐师 Frank Klepacki 扮演的苏联卫兵

从依阿华级战列舰到台风核潜艇……《红色警戒》拥有陆海空三军的完整设定！其次，游戏有一个比较吸引人的故事背景，某些历史人物例如爱因斯坦、朱可夫元帅等均出现在游戏中，继承自《泰伯利亚之黎明》的动画风格描述了更激烈的战斗场面，使玩家有一种强烈的欲望投入新的战斗。最后也是最关键的因素，即游戏快速的节奏，快速的攻防转换，大规模的坦克战。事实上，从那时起，WESTWOOD 特有的简单即时战略风格就同 Blizzard 的复杂即时战略风格相反；这种风格的重心在于简洁的战斗以及快速的攻防转换，从不需要花费过多的精力在经营和升级上，对操作的要求也不很高，关键则是快速出击，快速应对！

《红色警戒》一改《泰伯利亚之黎明》资源采集缓慢的缺陷，部队建设快捷，但正是这个设计无意间导致了游戏的某些缺陷！《红色警戒》中虽然有许多可以制造的单位，但真正实用的只有坦克，步兵和空军的能力在坦克面前几乎被忽略，“《红警》= 坦克大战”的说法起源就在这里。



苏联台风潜艇

但我还要在这里澄清一些困扰玩家多年的问题，多年来“WESTWOOD 不断推出资料片骗钱，设计无数垃圾单位……”的说法几乎被说烂了，但事实是这样吗？不！许多人都被糊弄了！《红色警戒》至今只发行过 2 个官方的资料片，即：《命令与征服：红色警戒：反击》（Command & Conquer Red Alert：Counterstrike）和《命令与征服：红色警戒：余波》（Command & Conquer Red Alert：The Aftermath），这两部资料片加入了新的单位和任务，维持了原来《红色警戒》的经典，而《命令与征服：红色警戒：武器库》（Command & Conquer Red Alert：Arsenal）则是一款《红色警戒》的官方游戏合集，她们都有出色的销量，而且成功的移植上了家用游戏机。我们不断玩到的所谓“96、97、98、绝处逢生”等等无数所谓“资料片”都是国外玩家制作的 Mod，即由玩家利用游戏引擎自己设计的非官方游戏和地图，这中间几乎 90% 都是我们玩的所谓“垃圾”。

她带来的热浪也在 98 年《星际争霸》出现后逐渐冷却，而《泰伯利亚之日》的失败让 WESTWOOD 将王座拱手让给了 Blizzard。于是国内有人开始宣传“WESTWOOD 游戏风格穷途末路”的说法，但不久出现的《红色警戒 II》彻底反驳了这种荒诞的论调。

《命令与征服：红色警戒 II & 尤里复仇》

2000 年 WESTWOOD 突然公布了《命令与征服：红色警戒 II》（Command & Conquer：Red Alert 2）详细信息，让曾经失望的玩家眼睛一亮。

这部最新的“命令与征服”作品由 WESTWOOD 太平洋分部制作，WESTWOOD 太平洋分部的设计师曾经制作过优秀的 ARPG《救世传说》（Nox），而当时 WESTWOOD 总部正在全力制作《叛逆者》和《超越地球》（Earth & Beyond，该作品是如今 EA 名下人气仅次于《网络创世纪》的网络游戏）。

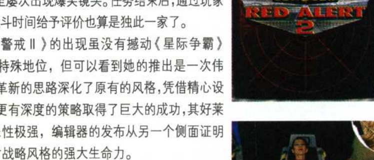


天启坦克

《红色警戒 II》改变了《泰伯利亚之日》缓慢的游戏风格和糟糕的操作，较《红色警戒》更强调多兵种配合作战。操控上，游戏加入了直接显示单位状态的功能，精简了路径点的设置，细化了军队建设；画面上，除了保留《泰伯利亚之日》精美的画面外，增加建筑体积和单位细节，取消了多层地形，保留了《红色警戒》特有的海洋；策略上，《红色警戒 II》再次让陆海空三军同时出现在游戏中，将《红色警戒》中无用的兵种一一取消，代之以外形和功能完全不同的单位，通过强化经验值遏制了“坦克大战”的现象，前作并不常用的步兵和空军作用被强化，防空力量得到重视，尤其是加入巷战的设计，地图中的城市成了有实际意义的单位，某些特殊的隐藏兵种的出现及组合插件的功能极大拓展了游戏乐趣；多人游戏上，游戏设计了 9 个国家，各有特殊兵种，游戏模式包括邪恶联盟、巨富、混战、抢地盘、海战等，非常丰富。

2001 年《命令与征服：红色警戒 II 尤里复仇》（Command & Conquer：Red Alert 2：Yuri's Revenge）作为《红色警戒 2》的最新资料片上市。这个资料片是 WESTWOOD 有史以来设计最精良的一部。《尤里复仇》保持了《红色警戒 II》几乎完美的游戏平衡，为联军和盟军加入了多个新单位；但最让人惊叹的是，设计师将原属于联军的尤里作为一支新的力量加入游戏，尤里拥有新的建筑、新的军队和战术，虽然正面进攻显得弱小，但其风格毒辣、顽强不屈。多人游戏由 9 方扩展为 10 方后，乐趣得到了质的提高。

《红色警戒 II》和《尤里复仇》的任务制作延续了前作的优秀表现，场景之间串接连贯，一个任务往往由多个分支组成，在战斗中上级指挥官经常通过雷达屏幕对玩家的表现进行评价和提示，可以说是一种有趣的鼓励。虽然游戏依旧沿用了真人电影演绎剧情的套路，动画画质非常高，遗憾的是动画中的演员表演显得幽默和滑稽，没有达到渲染烘托战争气氛的目的，甚至屡次出现爆笑镜头。任务结束后，通过玩家的战果和战斗时间给予评价也算是独此一家了。



《红色警戒 II》的出现虽没有撼动《星际争霸》WCG 中的特殊地位，但可以看到她的推出是一次伟大的回归，革新的思路深化了原有的风格，凭借精心设计的单位，更有深度的策略取得了巨大的成功，其好莱坞风格娱乐性极强，编辑器的发布从另一个侧面证明了简单即时战略风格的强大生命力。



依娃中尉



索非亚小姐



炸毁自由女神

"全球反恐"
中国、美国 VS.恐怖联盟 GLA

《命令与征服:将军》

2002 年初,"命令与征服"的最新作品《命令与征服:将军》(Command & Conquer:Generals)发布详细内容,整个游戏的引擎和技术已经由较《帝王:血战沙丘》有质的飞跃,"命令与征服"已经由 2D 向 3D 转形,。

WESTWOOD 及其太平洋分部投入了大部分的精英力量参与《将军》制作,当 EA 高层欣赏完《将军》的演示后,迫不及待地将 WESTWOOD 太平洋分部从 WESTWOOD 剥离,并改名为 EA 太平洋分部,同时为游戏注入大量资金,包括 Maxis 在内的 EA 旗下诸多制作团队都为《将军》提供了重要的技术支持。

由于引擎的强大功能,《将军》较过去的"命令与征服"作品更有能力将陆战和空战进行真实的表现。其一,《将军》把激烈的空战表现得淋漓尽致,而过去的《红色警戒 II》空军最多是简单的对地攻击。其二,游戏拥有非常好的比例,高大的建筑依旧可以派兵进驻;真实的物理表现,高低层次明显,尤其远程武器可以隔着山脉实施攻击,美国陆军在游戏上市不久就开始用《将军》的引擎进行模拟训练;其三,《将军》改变了过去"命令与征服"相对简单的游戏过程,游戏界面把右工具条改为了底控制台,适当加入了科技升级的选择;由于大量城市和山脉的加入,旋转地图能力得到了重视,《将军》的地图和《魔兽争霸 III》虽然都是 3D 的,但后者在层次表现上明显逊色于前者。

《将军》设置了中国、美国和 GLA3 股阵营,每个阵营都设计了完全不同的建筑、作战单位和科技,足见设计师用心良苦。回到游戏本身,笔者认为《命令与征服:将军》是一款在风格和创新上非常优秀的游戏,决不是国内某些媒体所说的"毫无新意",有时一味追求新意和猎奇未必就可以取得成功。

疲劳的设计师们在设计《命令与征服:将军》时把主要的精力聚焦在对游戏平衡和策略的挖掘上,《将军》是"命令与征服"历史上娱乐性和联机价值最高的作品!中国、美国和 GLA3 方拥有不同战术,中国军队拥有游戏中最强大的陆军,拥有美军没有的强大凝聚力;美国军队以高科技见长,虽然陆军并不强大,但拥有强大的空军;至于 GLA,纯粹属于游击战的专家,武器的升级要依靠拣拾战场上的残骇,拥有顽强的生命力。游戏最大的特点是大量加入现役先进武器,例如中国 80 式主战坦克,美国 F-22 猛禽战斗机,F-117 隐形轰炸机,战斧巡航导弹,最有意思的是 GLA,一辆丰田卡车上架一挺机枪,典型的非洲军阀的架势;游戏多层经验值系统和完全不同的将军技能赋予玩家更多的发展方向,尤其是可多次制造的超级武器,彻底改变了过去"超武无用"的态势。

美国凝固汽油弹轰炸恐怖分子

《将军》最大的突破就在于保留了"命令与征服"经典的快节奏风格,尽管游戏的战略系统日趋复杂深化,科技项目和将军技能种类繁多,但游戏依然保持了迷人的简明快捷风格。游戏三方的战略平衡性令人惊讶,战网统计的玩家比例为美国:中国:GLA=0.33:0.33:0.34!正是由于这些原因,《将军》在北美的销售排行上始终名列前茅,甚至如 EA 所愿超越《魔兽争霸 III》成为 2003 年最畅销的 RTS 游戏!

虽然《将军》离完美仅有几步之遥,但它的缺点依然明显,由于制作人员全力打造多人游戏部分,单人任务根本不存在一个连贯的故事,甚至连真人动画也统统砍掉,可以说是"命令与征服"历史上最差的单人任务设计。从一周内公布的三款网络修正补丁来看,游戏的程序编制明显差于以往的"命令与征服"作品。





4X 抗锯齿和不抗锯齿的区别

《命令与征服:将军:决命时刻》

2003 年 3 月 31 日,EA 无情关闭了 WESTWOOD 和 EA 太平洋分部,将大多数程序设计师转移到洛杉矶并成立了 EA 洛杉矶分部,也就是 EALA,他们的任务是继续开发"命令与征服"和"荣誉勋章"系列的新作,于是《命令与征服:将军:决命时刻》(Command & Conquer:Generals Zero Hour)诞生了。

从一般意义上来说,所谓的资料片是对原始游戏的扩展和修正;例如经典的《魔兽争霸 III 冰封王座》就通过增加一些单位和技能达到丰富战术、增加乐趣的目的;由于诸多限制,资料片很少能够做到真正的超越,《尤里复仇》虽然增加了尤里阵营,可并没有做到彻底的颠覆!但《绝命时刻》却在引擎效率和游戏性上大幅度超越了《将军》!这部作品完美地诠释了"命令与征服"开创性的游戏理念,《绝命时刻》才是玩家真正期待的《命令与征服:将军》!

《将军》中最大的缺憾就是游戏丧失了部分经典的"命令与征服"风格,而 EA 洛杉矶在《绝命时刻》设计中则体现出对"命令与征服"高度的敬意。

首先,游戏的引擎得到修正和优化,例如"树枝摇摆"等浪费功耗的设计被取消;加入"热浪"效果;"警戒"功能被强化为类似《黑暗王朝》的设计;《模拟城市》中的特效也被加入……

其次,《绝命时刻》恢复了被 EA 太平洋取消的 9 位特殊将军的设置,这样玩家可以选择除原有 3 位普通将军外的另 9 位有特殊专长的将军,他们的区别不是《红色警戒 II》中简单的一个兵种的差异,而是各有长处和弱点。例如美国空军将军,他没有坦克力量,但拥有强大的空军;中国步兵将军只有装甲车,但步兵拥有强大的爱国主义热情;GLA 游击战将军更是神出鬼没。游戏在原有真实武器基础上,加入了 GPS 干扰系统和激光拦截等技术,玩家甚至可以在任务中控制航空母舰!



中国步兵将军的空降兵骚扰敌后

在玩家的抱怨下,游戏设计师终于认真制作了多个极富挑战,构思精巧的任务,同时加入了真人动画(可惜和过去的动画比显然要差劲不少)!多人游戏新增了"将军挑战"模式,玩家可以选择 9 位特殊将军,对抗电脑控制的 7 位将军,一旦成功就可以挑战最强的中国女将军"梁琳"。

《决命时刻》上市后即直冲北美销售排行的前列,甚至带动了《将军》的销量。如今在北美多个游戏专业杂志和网站的评选中依旧超越《冰封王座》稳座最热门的 RTS 游戏第一的位置。



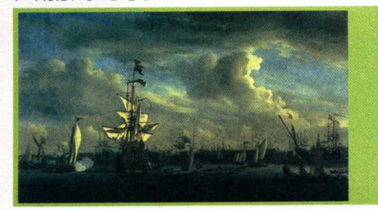
短短几千字,还不足以概括 WESTWOOD 与"命令与征服"走过的坎坷路程,但我们已经清楚了解了一部系列游戏的发展史,国外设计师是如何在挫折中吸取玩家的建议,不断优化产品,如何更好的回报玩家和市场。另外,截止 2004 年 2 月,实力雄厚的美国艺电用了短短一年时间,高效率地将旗下拥有数十年开发游戏经验的 WESTWOOD、简氏、牛蛙、Origin、Maxis 全部毁灭;从而完成了其品牌统一,初步完成了打造 EA Sports、EA Games、EA.com 计划,按照美国艺电的说法,这将极大地促进其全球开发效率,使职能化更加明晰!■

大时代的故事 游戏所钟爱的十大历史时间（下）



文/查拉图斯特拉

5 大航海时代



始于：1488年，葡萄牙人巴托罗缪·迪亚士的船队到达非洲最南端“风暴角”（好望角）。
终于：18世纪60年代，英国确立“日不落帝国”的海上霸主地位，工业革命开始。
历时：约280年

美洲的发现、经由好望角前往东印度群岛的航道的发现，是人类历史上所记载的最伟大、最重要的事件。 ——亚当·斯密

说来好笑，人类开拓史上最辉煌的篇章“地理大发现”的起因，却是因为阿拉伯人的小家子气——1453年，奥斯曼土耳其帝国攻克君士坦丁堡，东罗马灭亡。此后，奥斯曼帝国对“非伊斯兰”的异教徒（欧洲的基督教商人）课以重税，所以，穿过中亚的东西方贸易商路被阿拉伯商人垄断。而在欧洲，人们刚刚被马可·波罗的《东方见闻录》钓起了胃口，商人们在梦想着东方的财富，于是，开辟一条海路到远东“黄金之国”就成了整个西方迫切的需求。



光荣的经典系列：大航海时代

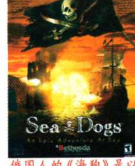
1488年，迪亚士发现好望角为正式开端，整个西方世界掀起了近300年的大航海热潮，难以计数的人乘坐着大大小小的船只朝着美洲、非洲和亚洲而去，他们之中有地理学者、有传教士、有梦想发财的水手和商人，当然更少不了殖民者与海盗。如果用诗一样的语言来形容的话，那么这是一个“充满了豪迈与贪欲、混杂着鲜血与激情，交错着人性光辉与黑暗的时代”。反映这个时代的游戏主要有四大主题，它们是：



大航海时代的贸易——《海商王》



美俄合作的《烈焰洋海盗》是一款华丽的航海网络游戏



俄国人的《海狗》是以海盗为游戏主题的



《海岛大亨Ⅱ海盗港湾》以搞笑的手法描述了海盗的生活

开拓：代表作是光荣的“大航海时代”系列。这一系列涵盖了地理大发现时期的大部分时间。其中大家最喜爱的还是它的冒险成分，在二代中，我们向着未知的辽阔海域前进，粮尽力竭之际终于发现可以停泊港口，激动的心情，正如当年看到陆地的哥伦布一样。而在《大航海时代Ⅲ》里，玩家甚至可以遭遇到哥伦布、达·伽马等历史名人，并先于他们发现美洲大陆。

贸易：开辟贸易通道是大航海时代的最初目的，德国知名游戏公司Ascaron的作品大都是以那个时代的贸易为主题，例如“大航海家”（Patrician）和“海商王”（Port Royale）系列。

战争：大航海时代，欧洲各国为了争夺制海权，展开了长达200年断断续续的海上战争，经历了西班牙葡萄牙双雄并立、西班牙称霸、荷兰称霸和日不落帝国的兴起四个阶段。“航海时代”（Age of Sail）系列就是反应那个时代的海战游戏作品。

海盗：作为大航海时代的副产品，“海盗”是最热门的游戏题材，从《席德·梅尔的海盗！》（Sid Meier's Pirates!）开始，这类游戏层出不穷，如《海狗》（Sea Dogs）、《加勒比海盗》（Pirates of the Caribbean）、《海岛大亨Ⅱ海盗港湾》（Tropico 2:Pirate Cove）等。

当然，这些主题在每一款大航海游戏中都有交错，只是每款游戏侧重点有所不同，如今，大航海题材也正在成为网络游戏所关注的对象，最近经常曝光的作品包括日本的《大航海时代ONLINE》、美俄合作的《烈焰洋海盗》（Pirates of The Burning Sea）以及国内的《航海世纪》等，甚至包括一些手机游戏，如《Mobile大航海时代》（又是光荣的作品~）、《手机大航海》等。

大航海时代是人类文明史一个最重要的分水岭：欧洲开始取代亚洲，占据地球的领跑地位，而本来就相对落后的非洲文明和美洲文明更是遭遇灭顶之灾。为什么亚洲文明的代表——中国未能抓住这个时代的机遇？这个问题，史学家们至今仍在争论不休。在仿“文明”的游戏《中国》里，“远洋航行”是最后发展出来的终极科技，遗憾的是，当年的中国，虽然早于欧洲掌握了这项“终极科技”，却还是错过了穿越大海到达欧洲和美洲的机会，所以，在看到种种“大航海游戏”中没有中国的身影时，我们总是会感到无尽的遗憾。在网上读过一篇架空历史的小说《西洋》，幻想郑和的明军继续向西航行，最终征服欧洲和美洲的故事。



根据“大航海时代”二代开发的手机游戏：《Mobile大航海时代》

可惜，历史没有假设，光荣的大航海时代只属于敢于向七海扬帆的欧洲。

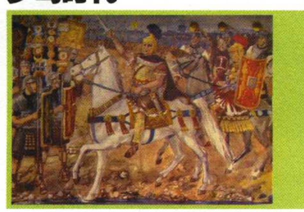


“航海时代”系列以海战为主



4

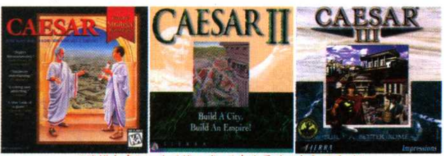
罗马时代



始于:公元前754年,拉丁人部落联合其他部落,在台伯河口建立罗马城。
终于:1453年,奥斯曼土耳其帝国攻克君士坦丁堡,东罗马帝国灭亡。
历时:约2200年

"台伯河边的一个小村子被神选择统治世界，这决不是偶然。"在《宾虚传》(这本小说曾被好莱坞拍成同名电影巨片)里，罗马将军Massela这样对他的友人和敌人洋洋得意的说道。

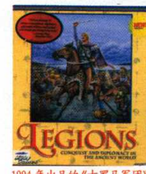
从"小村子"崛起为地跨亚欧非三大洲的巨无霸帝国,罗马花了将近800年的时间。其间,它横扫了一切敢于阻挡它扩张的国家:先统一了意大利半岛各小国;然后与地中海南方北非的海上强国——迦太基一决雌雄,经过艰难的三次战争后,后者被彻底的摧毁;接着向东西两面进军,将大半个欧洲、小亚细亚和埃及纳入版图。到公元前1世纪,经过连年征战、灭国无数之后,罗马进入极盛时期,它的版图覆盖了当时西方人所知道的绝大部分的世界,地中海成为罗马的内湖。微软的名作《帝国时代罗马之崛起》(Age of Empire:The Rise of Rome)里有四大新增文明,除罗马以外,其他三个都在这场大征服中被亡国的:欧洲的马其顿、非洲的迦太基和亚洲的帕尔米拉。大部分罗马题材的游戏也是以这段辉煌的历史为舞台,例如《罗马:全面战争》(Rome: Total War)、前后两部《古罗马军团》(Legion)、《罗马执政官》(Praetorians)等等。



"恺撒大帝"一共延续三代,后来发展为"古文明系列"

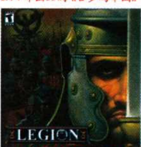
在所有关于罗马的游戏里,我们都能看到一个显赫的名字,他虽然从未登上帝位,但却被尊称为"大帝";他以罗马共和国终身独裁官的身份,被自己的私生子谋杀于共和国元老院;而他的另一个儿子——养子奥古斯都则继承他的事业,建立了罗马帝国。他是罗马的象征,没有他的罗马就不是罗马,他就是尤里乌斯·恺撒(Caesar)。做为游戏名门雪乐山(Sierra)的看家大作之一,《恺撒大帝》做了三代,后来,连恺撒的情妇——埃及女王克里奥派特拉也在该系列里占据了一席之地(《埃及艳后》),可惜,这个系列只是借了大帝名头的经营建设游戏,真正涉及恺撒征战史的内容并不多。

恺撒之后的罗马进入帝国时期,那时,几乎整个西方都在罗马的统治下,政治学上因此有了一个名词,叫"Pax Romana"(罗马的和平),这里的和平(Pax)并非一般意义的"和平",而是国际体系中唯一的超级大国统治下的和平,所以,当时的罗马可以叫作"世界政府"。Galilea公司的策略游戏《罗马:和平女神》的英文名字正是"Pax Romana",它描述了帝国的政治和军事生活。当然,不安分的起义者总是会不断的揭杆而起,最新上市的"罗马游戏"《对抗罗马》(Against Rome)就以帝国外的欧洲各蛮族势力(如高卢人、日耳曼人)对罗马的骚扰战争为主题。



1994年出品的《古罗马军团》

不过,当年罗马的"世界政府"地位仅限于西方历史意义上,因为在东方,还有一个和它旗鼓相当的大帝国——汉。东西两大帝国在公元前1世纪左右有了第一次接触,汉朝出访西域的使节张骞的一位副手可能曾经和罗马人有过外交往来。不过,这种交往并未深入下去,对此深感遗憾的后人制作了《汉朝与罗马》(这是RPG名家大宇资讯唯一的RTS作品),想象了一场气势磅礴的东西方战争。

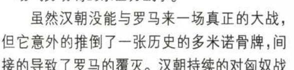


新版的《古罗马军团》

虽然汉朝没能与罗马来一场真正的大战,但它意外的推倒了一张历史的多米诺骨牌,间接的导致了罗马的覆灭。汉朝持续的对匈奴战争,使得这个强大一时的游牧民族难以招架,除了部分臣服汉朝的部族外,其他匈奴人向西开始了横跨欧亚的大迁徙。最终,他们到达东欧,建立的匈奴帝国,原本居住于此的哥特人则被迫涌入罗马帝国境内。曾经天下无敌的罗马帝国如今已被过于强盛富庶的时代腐蚀了肌体,它连匈奴人的手下败将——哥特人也抵挡不住,"永恒之城"罗马被攻克,帝国被分为东西两部。此后,东西两个罗马帝国被迫向匈奴王称臣纳贡,伟大的罗马威风扫地。后来,虽然也有过东罗马(即拜占庭帝国)的一时"中兴",但是帝国昔日的辉煌再难重现。


气势磅礴的《罗马:全面战争》

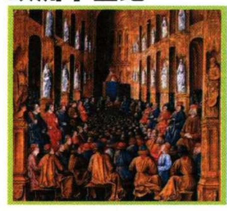

东西两大帝国的决战:《汉朝与罗马》



罗马时代在西方史学上拥有无可取代的地位,它的兴亡成为引人深思的不朽话题。有人说美国是"今世之罗马",不知道强大得忘乎所以的大美利坚子民们对这个评语作何感想?

3

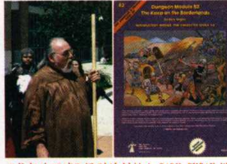
欧洲中世纪



始于:476年,西罗马帝国蛮族军队统帅奥多亚克发动政变,西罗马帝国灭亡,西欧陷入分裂。
终于:1492年,哥伦布的舰队到达新大陆。
历时:约1000年

在十个"大时代"中,中世纪是一个尴尬的年代,它夹在"罗马"和"大航海"两个光芒闪耀的时代中间,但本身却是如此的黯淡无光。这是一个停滞的黑暗时代,东西方文明的差距迅速拉大:与百万人口的东方帝国都城——长安相比,巴黎就像一个破烂不堪的集镇;在大唐的诗人们写出华丽绝句的时候,欧亚大陆那一头的法兰克国王宫廷里,却连识字的人也找不出几个。欧洲所有的光荣和智慧都和罗马的废墟一起被埋葬了。在著名的游戏"文明"系列里,你会发现,几乎没有什么重要的科技进步来自于中世纪。不过,这个时代却给我们带来了其他一些值得回味的东西:骑士、城堡、公主、巫师……它们成了日后欧洲奇幻文化诞生的温床。

奇幻游戏中最著名的"龙与地下城"规则的创始人GARY GYGAX



"龙与地下城"规则的创始人 GARY GYGAX 说，他创造这个体系的很多材料来源于中世纪

说，他创造这个体系的材料来源于"中世纪历史、设定在中世纪的模型战争游戏"等等。所以，几乎所有的奇幻游戏都可以算做中世纪历史文化的衍生物，包括"巫术""国王秘史""魔法门""创世纪"……等等，涵盖了欧美RPG的绝大部分领地。除了欧美派系，在日本游戏中，中世纪的影子也随处可见，从国民游戏"勇者斗恶龙"系列到PCGAME领域里的"英雄传说"系列、"古大陆物语"系列，那些拗口的国名人名、城堡、人物、魔法、宗教等等，都带着浓厚的中世纪的影子。如果把中世纪色彩的游戏从名单里清除出去的话，那么游戏王国估计要损失一大半国民——从这个意义上看，中世纪甚至算的上排名第一的"大时代"。



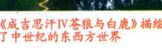
黑岛工作室的绝唱——《狮心王：十字军的遗产》 《骑士与商人》更多着墨于建设和贸易

不过，这些游戏毕竟不是以中世纪历史为题材的，相比它们，真正的"中世纪游戏"就要少的多，不过也算是一个庞大的家族：例如鼎鼎有名的"英伦霸主"系列（Lords of the Realm）、《成吉思汗Ⅳ苍狼与白鹿》、《北欧王冠》（Crown of the North）、《中世纪：全面战争》（Medieval:Total War）等分别以回合策略和即时策略模式表现中世纪欧洲诸国的争霸，而经营模拟游戏《骑士与商人》（Knights and Merchants）、《欧罗巴1400》（Europa 1400）等以政治和贸易的角度来观察这段历史。另一款游戏《要塞》（Stronghold）则着墨于中世纪最精彩的作战模式——要塞攻防，并以此获得了不小的成功。

"十字军东征"是中世纪最醒目的关键词，这次"圣战"其实并不怎么光彩。公元1089~1095年，西欧连续七年旱灾，被饥荒和贫穷饿红了眼的欧洲把目光投向富庶的东方，在罗马教廷的组织和鼓动下，上至国王公爵骑士，下至农夫小贩乞丐，整个西欧都发动起来了，从教皇那里领取十字标志，把它们贴在铠甲和盾牌上，组成十字军向东方进军！这支打劫大军的名义还是响当当的："按照上帝的旨意，收复被异教徒（突厥人）占领的圣地耶路撒冷"。十字军东征前后共八次，持续约两百年，洗劫的土地包括东欧、小亚细亚、埃及等地，所到之处没有带来"上帝的光芒"，只有无尽的杀戮奸淫和掠夺。在中世纪题材的游戏里，十字军们扮演了重要的角色，游戏名字中随处可见"Crusader"这个单词：如《狮心王：十字军的遗产》（Lionheart：Legacy of the Crusade）、《十字军之王》（Crusader Kings）、《要塞：十字军》（Stronghold: Crusader）等。

十字军东征以外，中世纪另一场马拉松战争是英法百年战争，英法两国为王位继承问题发生斗争，尔后英国对法国发动入侵，法国展开反击，拉锯战打了100多年，最后以法兰西卫国胜利告终。《万夫莫敌：圣女传》（Joan of Arc：Wars & Warriors）和《双王记》（Two Thrones）叙述的就是这段史事。

15世纪，文艺复兴的曙光照亮了中世纪的千年长夜，当火枪的子弹穿越骑士们厚重的铠甲时，欧洲重新焕发出激荡的活力，一个全新的时代开始了。



《成吉思汗Ⅳ苍狼与白鹿》描绘了中世纪的东西方世界


《万夫莫敌：圣女传》是一款"三国无双"型的中世纪游戏

2
美苏冷战



始于：1946年3月5日，英国前首相温斯顿·丘吉尔在美国密苏里州的威斯敏斯特学院发表"铁幕"演说，揭开美苏冷战的序幕。

终于：1991年12月25日，苏联国旗从克里姆林宫降下，苏联宣告解体。

历时：45年



红白机两大名作《赤色要塞》和《绿色兵团》都有冷战背景

"从波罗的海的什切青到亚得里亚海的里亚斯特，一幅横贯欧洲大陆的铁幕已经降落下来。"丘吉尔的演说创造了一个新词——"铁幕"，为二战后的世界划开了一道难以逾越的意识形态鸿沟。以美国为首的资本主义阵营和以苏联为首的社会主义阵营开始了长达近半个世纪的对抗。

1949年4月4日，美国及其11个盟国成立"北大西洋公约组织"（简称"北约"），正式结成军事同盟。苏联阵营毫不示弱，1955年5月14日，以苏联为首的，包括东欧诸国在内的军事同盟"华沙条约组织"（简称"华约"）宣告成立。两大军事集团在欧洲陈兵百万，虎视眈眈。因为双方都掌握足以毁灭对方核武器，所以谁也不敢轻易动手，毕竟莫斯科或者华盛顿变作广岛和长崎实在不太妙。与真刀真枪的"热战"区别，这种在核威慑笼罩下的"和平"对抗被称作"冷战"。

冷战中美国人最害怕的事情如今出现在游戏里

在《自由战士》里，美国被苏联占领

虽然"北约VS华约"大对决并没有出现（如果当年这场战争真的爆发，诸位今天恐怕就不能坐在这里看杂志了^^），不过，对于游戏制作者来说，还是"热战"更吸引人，因此，大量的游戏都是在电脑屏幕上模拟出两大阵营开战的壮观场面：从早期的《现代大战略》、《美国的噩梦》到最新的《冷战冲突》（Cold War Conflicts）。除了策略游戏外，军事模拟游戏也是冷战游戏的聚居区，如《舰队指挥官》（Fleet Command）、《先进战术战斗机》（ATF）等，在此类游戏的大厂简氏（Jane's）公司的产品中，苏联人从来都是作为假想敌出现的。

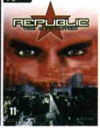
冷战期间，在常规武器方面，华约对于北约占有绝对的优势：主战坦克是53000辆对22000辆，火炮是36000门对10600门，装甲车是23600辆对6200辆，所以当时在北约内部传言，如果华约一旦发动战争，只需8天，苏联坦克就会开进法国里昂。因此，冷战游戏中经常出现苏联全面进攻并大获全胜的幻想情节，这也是西方当年遗留的恐惧情结的一种反映，例如《红色警戒》（Red Alert）中，苏联领袖斯大林站在了白金汉宫的大厅里，而在二代中，连美国本土也彻底沦陷。动作游戏《自由战士》（Freedom Fighter）甚至还炮制了一个滑稽的"美国人民起义反抗苏联统治"的故事。

冷战期间，许多亚非拉国家纷纷独立。为了拉拢更多的盟友，两大阵营都争先恐后的干预这些国家的内部事务，这期间世界各地的战争几乎都有美苏插手的痕迹。在游戏作品中，表现这段历史的作品有我们熟悉的红白机大作《古巴战士》（中美洲）、《赤色要塞》（南美洲）、《绿色兵





简氏（Jane's）公司的产品中，苏联人从来都是作为假想敌出现的



后冷战游戏——《共和国:革命》

团》（阿富汗）等。冷战期间两场最著名的战争——朝鲜战争和越南战争更是电脑游戏的热门题材，不过大都是动作或射击游戏，策略游戏较少。

进入80年代后期，苏联东欧巨变，1991年的圣诞节夜里，以世界第一大国地位傲立北半球将近70年的苏维埃社会主义共和国联盟退出了历史舞台。冷战结束了，但欧美不少游戏公司仍然不肯放弃冷战这个主题，如《闪点行动》（OperationFlashpoint）、《共和国：革命》（Republic: The Revolution）等游戏都以解体后的苏联为背景，模拟飞行游戏《飞行坦克》（Gunship）更是假想21世纪初，苏联卷土重来，对西方发动了强大复仇战争。尤为愚蠢的是，某些人在冷战结束10余年以后，仍死抱着固有的思维不放，把目光转向亚洲，将中国假想成"新的冷战敌人"，制造了一堆充满政治宣传口味的游戏，以维持他们的政治自虐妄想，在此不提也罢。

1

第二次世界大战



始于:1937年7月7日，日本发动"卢沟桥事变"，对中国不宣而战。

终于:1945年9月2日，日本天皇发布《停战诏书》，向盟国和苏联无条件投降。

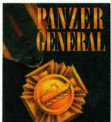
历时:8年

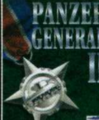
在游戏所钟爱的十大历史时间里，这第一位的金交椅无论如何是应该由第二次世界大战来坐的。作为人类文明史上最大规模的一场战争，共有61个国家和地区，20多亿人口被卷入其中，参战兵力超过1亿人，大约9000万士兵和平民伤亡。同时，这人类历史上空前绝后的8年也造就了无数传奇的人物和故事，这样一座资源宝库，是任何一个游戏开发者不会轻易放弃的，几乎任何一种游戏形式里，我们都能看到二战的烽烟飘起。

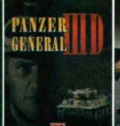


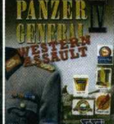
SystemSoft的"大战略"系列是二战游戏的代表作

早期主要以六角战棋战略游戏为主，SystemSoft的"大战略"系列是其中的代表作，其他名作还包括"装甲元帅"系列、"装甲战役"系列、"近距离作战"系列、《欧陆战线》等。即时策略游戏出现后，又迅速产生了大批的作品，从经典的"突袭"（Sudden Strike）系列到最近的《闪电战》（Blitzkrieg）、《战地指挥官》（Battlefield Command）和《战争年代》（War Times）等。二战甚至为我们带来了一个全新的游戏类型，那就是"盟军敢死队"（Commandos）系列开创的"小组即时战术游戏"。









二战游戏经典——"装甲元帅"系列



《IL-2:被遗忘的战斗》以苏联空军的王牌战机为主角

对于喜爱二战的玩家来说，他们不仅想做指挥千军万马的统帅，更渴望扮演普通一兵，亲身在战场上体验当年的烈火硝烟。所以，二战题材的动作射击游戏数目是任何其他类型和题材都难以望其项背的的："重返德军总部"（Return to Castle Wolfenstein）、"荣誉勋章"（Medal of Honor）、"战地1942"（Battlefield 1942）、"使命的召唤"（Call of Duty）……每一个系列都可以用同一个单词来形容——经典。就连中国玩家必修课——CS也有一个二战题材的"孪生兄弟"：《胜利之日》（DOD），这个同样架设在"半条命"引擎上的游戏，比CS设计的更加真实，但是由于国内玩家接触的较晚，显得有点默默无闻，只在部分二战游戏迷中流传。



偏门题材的二战游戏作品:《战俘》



"盟军敢死队"系列开创了"小组即时战术游戏"类型

二战还是一个巨大的武器库，数百种坦克、飞机、大炮、军舰在这个舞台上上演着一场场波澜壮阔的活剧，作为将军或者元帅指挥装甲军团或者航空大队固然很有成就感，但是亲自驾驶这些战争机器，去获得一个普通坦克手或者飞行员的荣誉，也许会更具吸引力。所以，如《欧战飞行中队》（Fighter Squadron）《战鸟》（Warbird）或者《猎杀潜航》（Silent Hunter）这类作品得以广受欢迎。甚至有专为二战的"军事名器"们开发的游戏，如《IL-2：被遗忘的战斗》（IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles）、《B-17空中堡垒》（B-17 Flying Fortress）等。

还有一些游戏公司兵出奇门，推出类似《战俘》（Prisoner of War）、《二战风云：胜利大逃亡》（The Great Escape）这样偏门题材的二战游戏作品。

遗憾的是，在欧美、日本或者俄国制作的二战游戏里，当年历史上曾经位列"四强国"的中国常常被忽略，即使偶有出场——如在《钢铁雄心》（Heart of Iron）里，战力也是低得惨不忍睹，让人难以接受。而国内推出的二战游戏，如《抗日：地雷战》、《抗战1937》、《血战上海滩》、《血战缅甸》等，大都是小品级别的产品，无法全面反映中国在二战中的作用和地位。曾经奢望有国内游戏公司开发出经典的大型二战游戏，不过现在看看全民造网游的劲头，想来这个梦想短期内已不大可能实现。中国的玩家们，大家只好继续举着星条旗、米字旗，或者喊着"乌拉，斯大林万岁！"，为别人打冲锋了。■



扮演普通的一兵——"荣誉勋章"

后记：上期本文刊登一半以后，有朋友问我后边还有哪几个"大时代"？排名依据是什么？我说，后五位的"大时代"主要是以一个国家或民族为主体，而前五位则是多国多民族参与的世界范围内的"大时代"。除了主体外，另两个参考因素是游戏的数目和该时代的影响力，综合起来得出了这个十位排名。作为一个非专业玩家和历史爱好者，我的这个排名也许不很科学，请诸位看官不吝指正。搁笔疲惫之余，还有个家伙说我最好再加个后继《游戏所遗忘的十大历史时间》，我说算了吧，累死了，剩下半条命还要留着玩游戏那。





“德军总部

最热门的共享游戏

被囚在纳粹堡垒中

拼死击倒监牢卫兵，捡起尸体上的枪支，从纳粹地牢的深处，你必须逃脱——或是憾然送命。”

1992年id Software以共享软件方式推出了全新的3D主视角射击游戏《德军总部》，藉着前所未有的流畅感和紧张感，拉开了一个全新的游戏时代。

“19:11 人与机器之间的界限永远不应被抹杀。

20:16 勿庸置疑，我不是和平主义者。

14:35 异形渣滓们只配啃我的 RAIL GUN 枪托！

雷神之锤Ⅱ”

1997年伴随硬件3D加速时代的到来而诞生的《雷神之锤Ⅱ》，也开创了联机对战的时代。

“命运之矛

一场德军总部3D图像冒险

将超拟真带入PC，使你投入到正邪较量的激战之中，只有你才能拯救世界！”

1992年挟着《德军总部》的旋风，商业版本的《命运之矛》带来了惊人的音乐氛围、“第一称”透视视角，以及震撼的数字立体声效果，意图以这些前所未有的游戏体验再创传奇，然而“商业”始终不敌前作的“共享”魅力。









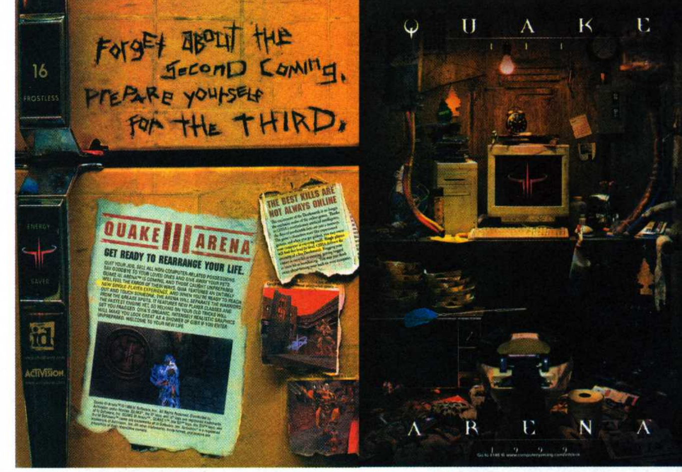
"毁灭战士Ⅱ
人间的地狱就是这儿。
庆贺吧。"

1994年杀戮似乎成为惟一，续作带来了更强大的敌人、更具威力的武器，以及更多的血腥...

图鉴

"最好的还要更好。
更血腥。更难缠。更致命。
终极毁灭战士
完整的原始任务附加全新第四章"

1993年以全新图像引擎、重又以共享方式推出的《毁灭战士》，终于再次引起轰动，其余波一直延续到1995年推出了《终极毁灭战士》。



"忘掉第二次到来的种种，
准备迎接你的第三次降临。
雷神之锤Ⅲ竞技场
将要重整你的人生。"

1999年完全以多人对战为目标的《雷神之锤Ⅲ竞技场》推出在即，关于此次新作将完全抛弃单人游戏关卡的消息，令人对其充满着期待和怀疑。



"在你独处的时候它才令人兴奋！
雷神之锤Ⅲ竞技场
如果你想击败别人，先自己玩明白。"

2000年《雷神之锤Ⅲ竞技场》的推出被证明是极大的成功，它不仅成为了FPS竞技类游戏长时间里的必备项目，同时也成为OpenGL硬件性能测试的游戏标准。

■极度无聊之 Google 游戏

大家知道用 Google 时它会告诉你找到多少页面。这里规定找到的页面数量多的为胜方——例如：

布什 Vs 萨达姆：97 万 3000 对 88 万 5000，布什微弱优势获胜（萨达姆：我要验票！）

金庸 Vs 琼瑶：42 万 1000 对 12 万 3000，金庸压倒性优势！

新浪 Vs 搜狐：358 万对 181 万，此数据专供纳斯达克股民参考。

QQ Vs MSN：480 万对 523 万，还差一点点，民族软件加油！

开始 Vs 结束：969 万对 284 万，有多少开始没有结束？

书 Vs 电影：946 万对 305 万，纸张的力量！

得到 Vs 失去：824 万对 262 万，富有哲理的答案……

中国移动 Vs 联通：236 万对 155 万，与实际力量比有所偏差

足球 Vs 篮球：454 万对 103 万，足球还是第一运动呀！

1024x768 Vs 800x600：426 万对 525 万，这个比较无聊……

午饭 Vs 晚饭：9 万 9700 对 17 万 7000，晚饭是正餐嘛。

赵薇 Vs 李亚鹏：32 万 1000 对 7 万 7500，臭名也是名啊~

病毒 Vs 补丁：305 万对 94 万，完了……悲惨的数据

我爱你 Vs 我不爱你：75 万对 346 万，无言。

用户名 Vs 密码：363 万对 482 万，这是部分用户经常更换密码所致。

处女 Vs 处男：22 万 4000 对 3 万 5900，颠倒黑白！处女怎么会比处男多！

美女 Vs 女人：1202 万 5000 对 633 万 6000，看来这个世界上美女比女人还多。

面包 Vs 爱情：23 万 8000 对 237 万，要爱情还是要面包？Google 给了我们正确答案，爱情万岁！

警察 Vs 小偷：326 万对 29 万，十个警察抓一个小偷还抓不完，我 FT。

鲸鱼是鱼 Vs 鲸鱼不是鱼：1 万 5600 对 9100，狂汗……

Google Vs Yahoo：4150 万对 1 亿 200 万，Google 的服务器吃里扒外啊！！

暗黑2毁灭之王 之 物极必反



暗黑2毁灭之王 之 过度投入



■好莱坞用电脑来区别正邪：好人用 Mac 坏蛋用 PC

好莱坞的反面角色造型早已形成定势，坏蛋看起来都一个味儿，比如，他们通常会是亚洲人、俄国人或阿拉伯人，穿一身黑衣，表情阴郁，说话带浓重的外国口音。我们还可以从他们使用的电脑上来判断正邪：坏蛋们用的电脑全是 Windows 的 PC 机。最新的例证来自于美国福克斯广播公司热播的电视连续剧《24》。

《24》以反恐怖特工鲍尔在一天 24 小时中紧张刺激的生活作为贯穿全剧的主线，在其扑朔迷离的剧情中，最大的悬念就是找到潜藏在反恐小组中的叛徒。但是，没人知道他究竟是谁——除了迪恩·布劳威尔。布劳威尔是众多"苹果迷"中的一员。"苹果迷"们的最大爱好就是观察名人或影视片中的角色使用的电脑是不是苹果的 Mac。他们会把观察结果在第一时间发布到网上供大家分享。比如，他们发现《真实的谎言》里施瓦辛格用的是 Mac，戴安娜王妃、已故约旦国王侯赛因用的是 Mac，克林顿用的是 Mac，甚至连比尔·盖茨也用 Mac。

很快，这位"苹果迷"就发现了一个惊天内幕——《24》中所有的好人用的都是 Mac，而坏蛋用的全是 PC。"刚播第一集的时候我就注意到了，那个杀手用的是 PC，鲍尔和他的特工小组用的全是 Mac。"布劳威尔详细指出。但几集之后他注意到，一名看上去非常值得信赖的 CIA 特工法莱尔换掉了 Mac，开始使用一台 Dell 牌的 PC。

"我当时想，这怎么回事，难道我的理论不灵了？"但就在最近的一集中，情节发生急剧变化——法莱尔原来是个内奸，被曝光之后她走投无路惟有自杀。这让布劳威尔信心大增："哇，一开始谁也没把她往坏处想！"另外，主人公鲍尔最信赖的一个同事最近刚开始使用 Dell 笔记本，布劳威尔由此推测，她距离变坏的日子不远了。

不过，《24》的制片人对这种说法嗤之以鼻。编剧洛切夫说："能发现这一点真挺聪明的，但想象力未免好得太离谱。我还可以告诉你，坏蛋用的手机全都是诺基亚，好人全是爱立信。"

事实上，好莱坞并不是第一次用电脑来区别正邪。《碟中谍》里汤姆·克鲁斯扮演一名特工，他和同事们用的就是苹果 PowerBook 笔记本，而坏蛋用的全是 Windows 笔记本。《真实的谎言》一开头，阿诺打开坏蛋的电脑窃取情报的时候，操作系统也是 Windows——还是阿拉伯文版的。



■《三国志Ⅸ》中的BT遭遇

我玩孙策势力。周瑜搜索，来到大乔家，与大乔促膝长谈，直到夕阳西下……然后……周瑜学会了"辱骂"……



《荣誉勋章之士兵的呐喊》 作者：温爽

■CSER恶习

CSER甲衣冠楚楚与MM约会去，归来满脸沮丧。

CSER乙问之："约会不顺利吗？"

CSER甲哭丧着脸："一切顺利，就是最后出了点小毛病。"

CSER乙："怎么了？"

CSER甲："我们回家时，她说口渴，于是我就殷勤的跑去替她买饮料，买来后还帮她拉开拉环……"

CSER乙："非常绅士！那很好嘛！"

CSER甲："……我一拉开饮料罐，就向她砸了过去，然后自己扭头就跑到拐角面朝墙蹲了下来……$%#*&@!"

■CS专用声卡

CSER甲：我不爱在家玩CS，我家声卡不好，打CS不爽。

CSER乙：那你不行~我新买的声卡：CS专用声卡——CS4281。

CSER丙：你那个一点也不专业，我的是打CS的警察专用声卡——CT5880。

暗黑2毁灭之王 之 再次失手







暗黑2毁灭之王 之 再次失手



■吃饭游戏

喂二岁半儿子吃饭（使命召唤），第一口自然是轻松随意（饿狼传说），第二口要看天线宝宝（明星志愿），第三口要玩搭积木（博德之门），第四口踩单车（极品飞车），他老子我端着饭碗跟着（尾行），第五口就不那麽好喂了，从此进入——帝国时代。

第六口"儿啊吃太慢了，嘴巴巴快动去"（波斯王子：时之砂），第七口儿子要从窗户看风景（轩辕剑Ⅲ云和山的彼端），第八口——文明：时间的考验。接下来，老子怒气上冲，抱过儿子按在板凳上（监禁），冲儿子怒吼："快吃去！"（呼啸战神），儿子扭动反抗（上帝也疯狂），老婆闻声赶来（盟军敢死队），连哄带骗（大话西游），儿子仍然不领情，把口里的饭吐出来（英雄无敌），老婆立即翻脸与我达成攻守同盟（暴力辛迪加），儿子继续哭闹（英雄本色），老婆忍不住伸手打了儿子屁股（命运之手），哇哇大哭引来外公外婆，麻烦来了（魔兽争霸：混乱之治）。

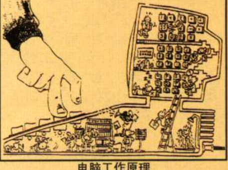
外公抢过老子手里的饭碗（冰封王座），抱过外孙表现无比的温柔（青涩宝贝），儿子哭诉"爸爸打，妈妈打"（二战风云：胜利大逃亡）外婆在一边黑着脸（暗黑破坏神－婶），看老婆，老婆已成——忍者神龟。

"乖乖，外公公喂饭你吃。""不要。"

"就一口。""不要。"

"一小口口，乖。""不要。"——巨商（注：商在此做动词，商量）

"吃一口，外公带你去摇摇摇"（魔力宝贝），儿子张开嘴吃了一口，含着不动看着我（商业大亨），我说"嘴巴巴快动去！"（神话），儿子立即一脸假哭表情（红色警戒），"你们两个快走开"外婆发话（魔法门Ⅵ天堂之令），没法子被你打败了（命令与征服），老婆一脸的不高兴（灰鹰：邪恶元素之神殿），最后，这是每周必演的——传奇，也是不知道什么时候会结束的——最终幻想。（文/WEKING）



电脑工作原理



“那是一个春日的晌午，平日忙着打怪升级的你静静的坐在湖边享受着偷得浮生半日闲的快乐，看着微风掠过水面，飘忽的云，翩跹的蝶，舞动的花，振翅的鸟……

他们轻轻的和着，天地间回荡着是自然而纯净的声响，逃入你耳蜗的是一串串悠扬的旋律，留在你心底的是说不出的甜蜜，五脏六腑仿佛吃了人参果一般快慰服帖——不要怀疑，这就是A3，就是A3带给你的来自心灵的震撼……

古有相如、文君《凤求凰》成就千古佳话，今有A3《乐之魂》奏响心灵乐章。不管你是不是玩家，不管你是否走进过A3，只要你热爱音乐，崇尚艺术，追求完美。那么，A3——就是你的选择，爱上我，爱上A3，A3因你而精彩！”



谁能成为未来之星 A3主唱全国选拔赛选手专辑

从3月中旬开始，“《乐之魂》A3主唱全国选拔赛”活动便在各大媒体上掀起了一阵风。“艺术、活力、吸引”（Art, Action, Attract），作为首个创下公测3小时同时在线15万人历史记录的全3D网络游戏，A3也一直秉承着自己的宗旨，处处发掘着游戏艺术的感染力，以求能让更多的玩家醉心于游戏。从游戏本身来说，A3就是绚丽的画面、美妙的音乐、动人的情节、漂亮的人物加刺激而充满活力的战斗场面等等元素的综合，而从与玩家互动的方面讲，本次举办的大型主唱歌手及代言人选拔活动，就是一个充分展示游戏艺术的平台，通过音乐，我们进一步的了解了A3，通过音乐，我们更进一步的了解了A3的玩家，了解了游戏中的MM们，通过这些爱唱爱跳爱美的女孩们，我们更加深深领会了“A3”的涵义。

提起本次活动的目的，据说很大程度上是由玩家的倡议而来的，在听过了A3原创的两首优美主题曲“When I Feel In Blue”和“等待的尽头是你”之后，可以说没有一个人不被它们所感动，在歌手张惠妹成为台湾A3代言人并且翻唱了这两首歌曲之后，国内的玩家们便纷纷呼吁打造属于玩家自己的A3中文主题曲，寻找真正能体会歌曲所蕴涵的情感，完美演绎这动听的旋律的代言人。于是，一个大型的选拔活动计划就这样放在了东方互通策划经理的案头，一场空前规模的“A3歌曲主唱选拔赛”在全国范围内展开。

游戏与音乐、艺术的关系，将成为本次选拔赛的主题。美妙的音乐与艺术的A3，不仅仅能够征服广大玩家的心，更能够展现游戏的魅力。游戏是艺术，游戏中不但有美妙的音乐和美丽的风景，更有乘着风景而来的，这些璀璨的“明日之星”们！

当艺术的A3到来时，当音乐与玩家相融合时，玩家与游戏、玩家与玩家，也将靠得更加的紧密。也许，在经过更久的时间之后，当我们想起A3时，我们还会清楚的记起这些可爱向上，朝气蓬勃的漂亮宝贝们，让我们一起来为她们鼓劲加油吧！ 让我们喜欢的游戏，成为艺术的殿堂！

附：本次活动流程

“《乐之魂》A3主唱全国选拔赛”将在全国8大城市公开征集游戏MM！

一、准备和报名期

活动周期：3月12日~4月17日

报名方式：

1、网上报名和各城市线下报名点均可报名；

2、报名玩家不限地区，但预赛时必须到指定城市参加，费用自理。

3、玩家在递交资料通过审核后，工作人员将根据玩家填写的电话进行身份确认，发放报名号。

4、线下报名采用指定地点指定时间，临近省市则由经销商协助选拔，统一组织到就近的复赛城市参加初赛和复赛。

报名条件：女性，18~28岁，健康的形象，良好的嗓音条件

活动支持：确定各地KTV和影楼，为参赛选手提供支持；玩家需准备音乐样带到指定地点报名，工作人员为参赛者提供A3游戏音乐资料。

二、复赛阶段

活动周期：4月18日~5月20日

活动地点：北京、沈阳、杭州、武汉、上海、广州、成都、西安、哈尔滨

比赛方式：现场演唱和才艺表演

活动场地：各地迪厅或会堂

选手评选：由每个城市经初赛后（地区报名和网上报名玩家中选择）评选出12名玩家参加复赛，并从中选出一名城市代表。

回报：每个城市评选的第一名将获得A3“城市之星”称号，并获得5000元奖金或奖品。

平均每7日一个城市，越往后的城市预热时间越长，中途新增加的佳丽MM，如果条件优越，将直接进入复赛阶段。

活动时间及路线：

	4.18~4.22	4.22~25	4.29~5.1	5.9~5.20	5.20
A线	武汉	哈尔滨	成都	西安	北京
B线	上海	杭州	广州	长沙	

三、总决赛

活动时间：6月5日（周六）

活动地点：湖南电视台

评委：特邀知名歌手参与活动

活动内容：总决赛和颁奖仪式将在《快乐大本营》的额定环节中穿插，主持人介绍A3游戏、活动情况、8名进入总决赛选手介绍、IQ问答、游戏QA、才艺表演及主题歌曲演唱。

回报：冠军将获得“A3形象大使”称号，并且签约A3的中文主题歌演唱权，同时获得3万元现金大奖及终身A3免费帐号！

北京地区推荐

问:平时爱玩游戏么?曾经玩过哪些游戏,最喜欢游戏中的哪些设定?
答:平时有空闲的时候就喜欢玩游戏,玩过《仙剑奇侠传》,非常喜欢的,而网络游戏最近主要是在玩《A3》。很喜欢游戏中的音乐,玩A3也是因为主题曲好听,另外角色也很漂亮。

问:此类的歌唱比赛你是否曾经参加过?你觉得自己可以通过比赛获得什么样的收获?你的家人是否支持你?
答:因为比较爱唱歌,而且比较有自信,所以也很积极的参加这类比赛,开阔自己的眼界。通过比赛,我觉得可以提高自己的素质,当然我的家人也非常支持我。



姓名:王晓倩
A3游戏中的昵称:保密
居住地:北京
年龄:22
身高:161cm
体重:43kg
游戏龄:8年
最喜欢的游戏角色:当然是漂亮的女法师啦!
游戏外的爱好:上网、唱歌、上网……
游戏中印象最深的事:与朋友一起打到宝物的时候特别开心
参赛口号:音乐与网络,一切灵感的源泉

姓名:萧洋
A3游戏中的昵称:周迅
居住地:北京
年龄:21
身高:161cm
体重:42kg
游戏龄:2年
最喜欢的游戏角色:弓箭手
游戏外的爱好:听音乐、看书、看电影
游戏中印象最深的事:结识到好朋友
参赛口号:取代张惠妹



北京地区推荐

问:身为北方的MM,你觉得最令自己自豪的优点在哪里?
答:首要的是自信,了解自己,特别是对自己的容貌很有自信哦。^^

问:此类比赛你是否曾经参加过?你觉得自己可以通过比赛获得什么样的收获?你的家人是否支持你?
答:以前参加过,而且会很注意这些,希望通过参加比赛来训练自己的自信心。

问:本次比赛你准备用什么样的方式来展示自己的才艺和实力?你对未来有什么打算?希望从事什么样的工作?
答:个人很喜欢唱歌,所以希望能够用我的歌声来展示自己的实力。对未来的打算是做传媒工作,希望从事广告公司策划人员的工作。

北京地区推荐

问:身为北方的MM,你觉得最令自己自豪的优点在哪里?
答:我觉得我对陌生事物的接受能力比较强,适应性强,而且很有自信,另外一点就是长得还算漂亮。

问:你对自己的歌喉有没有自信?平时最喜欢在什么情况下唱歌?会不会唱一些游戏的主题曲?
答:当然啦!我对自己的声音很满意,只是唱功方面还有待加强。平时喜欢在家里或KTV唱歌,我会唱《Final Fantasy 8》的主题曲哦!我很喜欢那首歌!

问:你对未来有什么打算?希望从事什么样的工作?
答:其实我挺喜欢上台表演,展示自己的,所以未来希望做唱歌表演一类的工作。



姓名:徐麟
A3游戏中的昵称:Anastasia
居住地:北京
年龄:21
身高:160cm
体重:60kg
游戏龄:3年
最喜欢的游戏角色:战士
游戏外的爱好:卡拉OK
游戏中印象最深的事:被人当做人妖
参赛口号:我比赛,我存在

姓名:耿超
A3游戏中的昵称:A3
居住地:哈尔滨
年龄:18
游戏龄:2个月
最喜欢的游戏角色:武士,法师
游戏外的爱好:唱歌,游泳
游戏中印象最深的事:刚开始玩游戏的时候,不是很会,所以见怪就去砍,但是还没砍死就被别人给抢了,很郁闷!
参赛口号:万事开头难,但只求用功



哈尔滨地区推荐

问:身为北方的MM,你觉得最令自己自豪的优点在哪里?
答:我觉得女孩要很聪明,很伶俐的那种,才比较可爱。而我个人还算蛮漂亮的,也聪明哦!

问:此类比赛你是否曾经参加过?参加过 你觉得自己可以通过比赛获得什么样的收获?名次不重要,关键是锻炼自己 你的家人是否支持你?
答:家里人很支持我,不过参加的此类活动不多,希望可以获得名次吧,我会好好发挥的,一切凭感觉喽!

哈尔滨地区推荐

问：身为北方的MM，你觉得最令自己自豪的优点在哪里？
答：我的朋友们都说北方的MM说普通话非常标准，很好听！而我个人性格开朗，热爱生活，热心感受生活，这就是最大的优点了。

问：平时爱玩游戏么？曾经玩过哪些游戏，最喜欢游戏中的哪些设定？
答：我非常爱玩游戏的，各种网络游戏都曾经玩过，单机版的游戏也玩。我有2年的网游经历，曾经玩过《奇迹》、《传奇》等等，而且很入迷。游戏设定方面说不上，自己喜欢的就是好的。

问：你对未来有什么打算？希望从事什么样的工作？
答：作为即将要毕业的大学生，有机会一定要把握住，争取做到最好。



姓名：杨帆
A3游戏中的昵称：圣域大天使 冰之爱恋
居住地：牡丹江
年龄：22
游戏龄：6年
最喜欢的游戏角色：法师，圣骑
游戏外的爱好：体育、书法、诗歌朗诵、武术
游戏中印象最深的事：游戏中体会到其他不同现实中的生活
参赛口号：我就是我 在生活在A3



真名：张敏艳
A3游戏中的昵称：icecream
居住地：上海
年龄：21
游戏龄：5年
最喜欢的游戏角色：战士
游戏外的爱好：听音乐，看电影，逛街
游戏中印象最深的事：帐号被骗
参赛口号：重在参与

上海地区推荐

问：都说江南美女清丽可人，你觉得自己是否是漂亮MM？你对美丽的理解是怎样的？
答：其实我并不觉得自己很漂亮，我觉得美丽源自内在，气质好、性格好的就很出色。

问：苏杭小吃非常知名，有什么可以推荐的饮食么？你平时最喜欢吃什么？
答：有很多啊，比如小笼包子、西湖藕粉。我平时最喜欢吃的就是西湖藕粉。

问：游戏中的朋友都是什么样的人？你的择友标准是什么？
答：玩了这么多年，认识了很多朋友，什么样的人都有。我觉得为人诚恳、不会做骗别人东西的一类都是可以做朋友的。

问：自己比较满意和喜欢的网络游戏有哪些？
答：《万王之王》、《N-AGE》、《童话》、《天堂Ⅱ》、《TALEWEAVER》、《A3》都很喜欢。

问：平时会投入大量时间去玩游戏么？你喜欢游戏中的音乐么？是否有尝试哼唱那些游戏主题曲？
答：有好游戏的话，就会花很大的精力去玩。至于音乐，就要看游戏啦，有些游戏的音乐还是蛮喜欢的，我爱听的会尝试去学唱。

问：你觉得在游戏中最不应该做的事有哪些？
答：欺骗！

成都地区推荐

问：你认为自己是个怎样的人？平时如果遭遇了朋友间的意见或争吵，你怎么处理？
答：我是个内向外向兼有一点点的人，当然，环境不同表现也不一样。我和朋友的关系都很好，如果遭遇了她们之间有意见或争吵的事情，我会以客观态度来帮助她们。

问：在游戏中你又是怎样的人？是否和现实中一样表现？
答：也许是因为网络比较不确定的关系，我在游戏中，经常喜欢扮演不同的角色，当然与现实中的自己也是不同的。

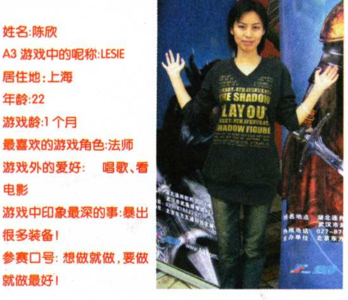
问：你觉得一个游戏形象代言人应该具备那些素质和条件？
答：我觉得形象代言人，首先外表很重要，要够出色，有吸引力。另外还要对游戏有独特的见解，有一定文字功底，能说会道的那种。

问：对自己的歌喉有没有自信？平时最喜欢在什么情况下唱歌？
答：我对自己的歌喉很自信哦，不管在家还是在KTV等等都会抢着唱歌，而且非常喜欢唱游戏的主题歌。

问：本次比赛你准备用什么样的方式来展示自己的才艺和实力？
答：我觉得只要能SHOW出自己的风采就可以了。



姓名：赵畅
A3游戏中的昵称：雨若尘
居住地：成都
年龄：21岁
游戏龄：3年
最喜欢的游戏角色：弓箭手
游戏外的爱好：唱歌，Disk
游戏中印象最深的事：和朋友一起的时候，做什么都很开心
参赛口号：付出不等于回报，等于快乐！



姓名：陈欣
A3游戏中的昵称：LESIE
居住地：上海
年龄：22
游戏龄：1个月
最喜欢的游戏角色：法师
游戏外的爱好： 唱歌、看电影
游戏中印象最深的事：暴出很多装备！
参赛口号：想做就做，要做就做最好！

武汉地区推荐

问：可否介绍两三个自己家乡最有特色和好玩的风情地？平时你最喜欢出游还是在家里玩游戏？
答：武汉的美景胜地有很多，比如黄鹤楼、东湖还有武汉大学。我是比较爱玩的，所以出游和打游戏都喜欢！

问：你身边的女孩子玩游戏的多吗？你最讨厌在游戏中碰到哪种行为不良的男生？
答：我身边玩游戏的女孩子挺多的，我觉得男女玩游戏时的表现差异都不大，无论了解还是不了解游戏的，都差不多。最讨厌用外挂作弊的人。

问：是否与游戏中的朋友见过面？外地朋友多还是本地朋友多？你回主动邀请网友来家乡游玩，或与网络游戏中结识的朋友一起旅行？
答：没有和网友见过面，认识的本地朋友居多。如果有机会的话，我会和网友一起出去玩的，不过要特别投缘的才好！

问：你对自己的歌喉有没有自信？平时最喜欢在什么情况下唱歌？会不会唱一些游戏的主题曲？
答：嘻嘻，其实我没参加过这类活动，所以对自己没什么自信。不过平时喜欢唱歌，而且经常是和朋友在一起时唱歌！有机会的话，我会学唱游戏主题曲的。

武汉地区推荐

问：可否介绍两三个自己家乡最有特色和好玩的风情地？平时你最喜欢出游还是在家里大游戏？
答：武汉的江滩、东湖，都是我喜欢去的地方，平时闲不住，爱四处游玩。

问：你身边的女孩子玩游戏的多吗？你最讨厌在游戏中碰到哪种行为不良的男生？
答：武汉的女孩都爱玩游戏吧？总之我身边有很多玩游戏的女孩子！我觉得男女在游戏中的差异很大，最讨厌男孩子脱衣服！（编：晕，难道是在游戏中被人非礼？@.@）

问：是否与游戏中的朋友见过面？外地朋友多还是本地朋友多？你回主动邀请网友来家乡游玩，或与网络游戏中结识的朋友一起旅行？
答：没有与网友见过面，还是本地的朋友居多，如果对方愿意，我会主动邀请网友来家乡玩。

问：此类比赛你参加过吗？你觉得自己可以通过比赛获的什么样收获？你家人是否支持你？
答：以前参加过类似的比赛，统一鲜橙多的"超级美少女"选拔赛！这样的比赛可以锻炼自己，增长见闻，我家人当然非常支持我！（编：啊，果然很不同凡响哦！）



姓名：宴晶晶
A3 中的昵称：随梦
居住地：武汉
年龄：22 岁
游戏龄：1 年
最喜欢的游戏角色：魔法师
游戏中印象最深的事：在毫无防备的情况下，被别人杀了，当时很伤心，无冤无仇的干吗要杀我呀！
游戏外的爱好：唱歌，跳舞，朗诵，旅游
参赛口号：青春无极限，你我共展现！

真名：谭朝
A3 游戏中的昵称：乐儿
居住地：长沙
年龄：22
游戏龄：4
最喜欢的游戏角色：法师
游戏外的爱好：音乐
游戏中印象最深的事：曾经和朋友闹矛盾，决定离开游戏，结果在论坛上看到朋友发起的投票，请求大家帮忙让我留下来。甚至还找到官方，要求他们对我施加压力。。。汗－－！最后决定，我走他们也走，可以说当时要放弃服务器级别第 1 第 2 的号，和无人能及的财富，他们的选择让我真的很感动。
参赛口号：游戏因我而美丽



长沙地区推荐

问：可否介绍两三处自己家乡最有特色和好玩的风景地？平时你喜欢出游还是在家里打游戏？
答：岳麓山、橘子洲头，都是景色非常优美的地方。平时呢，我当然是爱呆着打游戏，只要有游戏玩其它都可以随便啦。

问：你身边的女孩子玩游戏的多么？最讨厌在游戏中碰到哪种行为不良的男生？
答：我身边玩游戏的不多，但是在游戏里认识了不少；游戏里女孩与男孩的差异会随着接触游戏的时间和种类的增多而慢慢缩小，我认识的女生玩游戏的心态普遍比较好；最讨厌碰到抢怪或者 PK 赢不了就开骂的男生，而且他们都骂得很难听，尤其是一口一个"人妖"的那种，最讨厌！

问：你对自己的歌喉有没有自信？会不会唱一些游戏的主题曲？
答：我是念音乐系声乐专业的，当然有自信啦。而且个人爱好么，最喜欢的是和同学一起去 KTV 大家抢话筒唱歌。游戏的主题曲，基本上没有我不会唱的，呵呵！

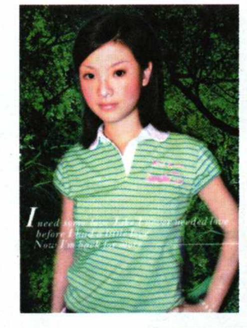
问：你觉得自己可以通过比赛获得什么样的收获？你的家人是否支持你？
答：参加过很多类似的活动，结交志趣相投的朋友，开拓人际关系，让自己在磨练中更成熟。家人也非常支持，我参加的活动都是妈妈亲自陪同的哦！

广州地区推荐

问：可否介绍两三处自己家乡最有特色和好玩的风景地？平时你喜欢出游还是在家里打游戏？
答：最有特色的地方是"上下九"，那里可以买到很多便宜的好东西，还可以吃到地道美食，我经常去那里逛的哦！平时么，就喜欢在家里打游戏。

问：你身边的女孩子玩游戏的多么？你觉得身为女孩子，在游戏中，是否与男生的表现有很大差异？你最讨厌在游戏中碰到哪种行为不良的男生？
答：我朋友里有些爱打游戏，我么因为玩的时间很长了，所以感觉与男生的分别不大了。最讨厌表面上跟你套熟，然后利用这点来欺骗你东西的人。

问：你对自己的歌喉有没有自信？平时最喜欢在什么情况下唱歌？会不会唱一些游戏的主题曲？
答：对自己有信心，同时也希望获得别人的肯定。平时一高兴了就会唱歌吧。游戏主题曲，暂时只听过 A3 的。



姓名：李慧敏
A3 游戏中的昵称：Natasha
居住地：广州
年龄：22
游戏龄：3 年
最喜欢的游戏角色：魔法师
游戏外的爱好：唱歌
游戏中印象最深的事：认识很多低龄的朋友，没想到游戏中的小孩子会这么多
参赛口号：玩得开心，唱得用心。



姓名：周毅
A3 游戏中的昵称：COCO 鱼
居住地：广州
年龄：21
游戏龄：4 年
最喜欢的游戏角色：法师
游戏外的爱好：唱歌
游戏中印象最深的事：女扮男装
参赛口号：亲近 A3，亲近快乐！

广州地区推荐

问：你觉得身为女孩子，在游戏中，是否与男生的表现有很大差异？你最讨厌在游戏中碰到哪种行为不良的男生？
答：我觉得还是有些差异的，在游戏中最不希望碰到随便乱 PK 的玩家，我经常是被杀后心情很久不能平静，因为好无辜啊！

问：你对自己的歌喉有没有自信？平时最喜欢在什么情况下唱歌？会不会唱一些游戏的主题曲？
答：当然有自信啦，不然怎么会报名呢？平时高兴了就会唱。其他游戏的主题曲不会，只会唱 A3 的。

问：此类比赛你是否曾经参加过？你觉得自己可以通过比赛获得什么样的收获？你的家人是否支持你？
答：这是第一次参加唱歌比赛哦，不论结果怎样，我一定会有收获，而且我的家人，朋友都非常支持我！



我的理想和3000元

——游戏测试员大家谈

根据2004年2月《中国青年报》的统计数字，我国大学毕业生初始月薪在1000元以下的占40.9%，1001~2000元的占45.5%，2001~3000元的占9.5%，3000元以上的只占4.1%，平均初始月薪为1550.7元。

近日记者得到消息，北京华义联合软件开发有限公司为配合其新作《铁血三国志》以及其他网络游戏产品的推出，公开向社会招聘专业游戏测试员。这份甚至没有学历要求的招聘启事为入选者开出了3000元的月薪，这个数字是我国大学毕业生平均初始月薪的两倍，即使在人均收入较高的北京地区，也比大学毕业生的平均初始月薪高出千元之多。这在而今供大于求的人才市场上，是一个绝对的另类。

不需要出示文凭，仅仅靠"玩游戏"就能拿到优厚报酬的游戏测试员，究竟是一份什么样的工作？我们请来了北京华义的运营长李翔先生，还有三位从事过或正在从事游戏测试工作的玩家。大家一起来聊聊这个职业！

新武将募集中！
游戏企业需要什么样的游戏测试员？

被采访人：
李翔（北京华义联合软件开发有限公司运营长）

东东：能说说贵公司招聘专业游戏测试员的最初考虑是什么吗？

李翔：简单点说，就是希望能通过最终用户的反馈，来更进一步修改我们的游戏，使它们更合理，更好更方便的被用户使用。

东东：那么按照我的理解，游戏测试员就是作为游戏发售后千万最终用户的缩影，或者说模型，是吗？

李翔：对，通过最精通游戏的部分最终用户的采样，由他们反映出其他用户的需求。同时，因为这部分用户是很精通网络游戏的，我们也希望能通过他们吸收其他网络游戏的成功之处。

东东：那么在测试贵公司的研发产品的同时，他们也要在其他对手企业的游戏中体验喽？

李翔：其实我更倾向于他擅长其他游戏，能够知道这些游戏为什么好？哪里好？以及如何将这部分吸收入我们的产品中来。怎样让游戏更为合理、怎样更好的提高人机交互性……等等诸如此类的东西吧！

东东：那他们的意见和报告会作为开发的重要参考意见吗？更确切点说……如果他们的反馈和主要策划人员的意见相左呢？

李翔：会作为重要参考意见，如果出现和策划意见相左的情况，我们会考虑具体是哪部分的内容，比如说如果是人机交互性方面的话，测试人员的意见会是第一位，如果是游戏内容部分，可能就需要具体问题具体分析了。

东东：对于游戏测试员们，贵公司计划开出什么样的报酬呢？

李翔：试用期的话，月薪大概是3000左右，享受国家规定福利待遇并提供宿舍。转为正式员工后，要看具体能力而定，彼此可能会相差很远。

东东：我注意到您说的"具体能力"，它会如何体现？就是说公司将会如何考核他们的业绩呢？呵呵，不会是发现BUG的数量吧？

李翔：（笑）当然不是，那是工作的一小部分，也只是最初级的工作。我们更多的是看他们的意见能否促进游戏更适合用户使用，能否提出有价值的改进。公司的薪水是按照职务和能力定的，重要的是能力和绩效。

东东：据统计，在北京地区，大学毕业生的初薪只有2000元左右。根据这组数字，贵公司可以说是开出了一个很有诱惑力的薪酬价码哦！

李翔：我相信，只要能满足公司需求的人员。我们公司一定也能让他获得满足（笑）。

东东：不过，对于年轻人的择业来说，初始薪水只是一个方面，发展前途似乎更为重要，您个人觉得作为一个游戏测试员的职业前景如何？

李翔：我觉得，游戏测试员只是一个初级的入门职务，以后的个人发展就要看他的爱好取向和对不同职务的理解了。就我自己的感觉来看，游戏开发和市场营销两个方面会是主要方向，这两个方面都有着很好的发展前途。

东东：我看到贵公司的招聘要求，对于内容测试员没有学历要求，而对于程序测试员的要求就比较具体一点，需要"大学本科及以上学历（理工科）"而且"有编程经验"，那么这两个职位的待遇将来是一样的吗？

李翊：待遇是一样的。对于内容测试员，虽然没有学历要求，但要求有一定的文字能力，因为有想法也是需要有适当的表达能力才能体现的。

东东：这次招聘有地域限制吗？

李翊：没有，只要能在北京全职上班即可。另外还需要能转调档案，这是国家规定。

东东：作为一个玩家的身份，您个人觉得这是一项有趣的职业吗？他们会不会在"重复测试劳动"里丧失对游戏的乐趣？

李翊：我是一个老玩家，同时从事游戏工作也有点年头。游戏测试员的工作，尤其是一些功能性上的测试，会比较枯燥繁琐。我觉得工作和兴趣爱好是不同的事情，要学会将二者结合和区分，我希望大家能正视这个问题。

东东：您觉得什么样性格的玩家适合这份的工作？

李翊：喜欢并有愿望加入游戏行业，有自己对游戏的理解和思考，有细心和耐心的人比较适合吧！

东东：除了贵公司开列的条件外，还会有面试一类的程序吗？

李翊：北京会有，外地的合适的更可能是电话面试。

东东：面试主要考察什么呢？MM会有优先权吗，呵呵……

李翊：主要考察谈吐和反映能力等。另外，我从来主张男女平等……

东东：你要考虑到越来越庞大的女玩家队伍哦~而且一款游戏里MM喜欢来，GG自然就蜂拥而至了啊！呵呵，谢谢您接受《家》的采访！也希望你们能招募到合适的人才！

当游戏成为职业！游戏测试员们的生活

被采访人：

- 赵云龙（19岁，游戏龄2岁，游戏测试员）
- 许铠（20岁，游戏龄6岁，游戏测试员）
- 王旭东（23岁，游戏龄16岁，游戏撰稿人）

东东：如果有机会，你会选择将游戏测试员作为一个长期的职业吗？

赵云龙&许铠：会。

王旭东：不会，我只是对一款新游戏比较感兴趣，所以才去参加测试。

东东：你个人觉得一个游戏测试员的最低薪酬应该是多少？

赵云龙：2500~3000左右，我对待工作一向很认真，没有必要过多的考虑。

许铠：我觉得一个游戏测试人员的底薪2500~3500，不过，我考虑一份工作不会第一考虑它的薪水，我会考虑它对我以后的发展是否有更好的帮助！

王旭东：2000元左右吧，因为测试员的工作完全在于自己对这款游戏的负责态度，其实一个测试人员要想偷懒的话，是很简单的。我知道自己对于测试员的所有工作热情都是对于游戏的一种执着和爱好，这东西是用钱换不来的，我也不会为了多少钱去从事这份工作。

东东：在目前主流社会舆论对游戏抱有怀疑态度的情况下，你觉得游戏测试员是一份体面的职业吗？是一份有前途的职业吗？

赵云龙：不算很体面，但是随着中国游戏事业的发展会是一份有前途的工作。

许铠：首先我没明白你说的体面的工作是什么？CEO？我个人认为没什么不体面的，很好！这是一份很有前途的职业，现在中国的网络游戏飞速发展，一个好的游戏测试人员能对这个游戏的成功上市与玩家见面起到非常关键的作用。

王旭东：所有的正当职业都是体面的！我认为这个职业的前途还是可以的，因为现在越来越多的公司非常注重自己游戏的品质，那么测试员就是一个很好检验游戏产品质量的工作，以后会逐步得到更大的重视。

东东：在游戏测试工作中，你觉得无聊吗？是不是和开心的游戏有很大的区别？游戏开发人员重视你的意见吗？你是否看到自己的建议在最终版的游戏里被采纳？

许铠：这个是肯定会的，我觉得每个人天天都在干一件事情都会觉得无聊的，和开心的玩一个游戏当然有很大的区别，玩游戏是玩你自己喜欢的游戏，测试一个游戏就不一样了，也许这个游戏并不是你喜欢的类型的游戏！游戏开发人员当然会重视我的意见，我觉得我提出的建议可以说基本上就是玩家的建议，一个好的测试人员就是要把这个游戏改的更贴和玩家和吸引玩家！

赵云龙：不觉得无聊，我觉得自己的意见应该是值得重视的，因为有些我提交的意见或者建议已被开发人员采纳。

东东：在你从事的游戏测试工作中，最好玩和最烦恼的事情是什么？

许铠：好玩？应该是发现BUG吧，也许应该叫开心，因为可以叫这个游戏又少一个BUG，最烦恼的应该是反映上去的BUG，在新的版本中没有改掉。

赵云龙：最好玩？我是来工作的而不是来玩的！！最烦恼的是等待更新的补丁。

王旭东：最好玩的事情当然是看到一款还没有上市的游戏，先在你面前展示的那种感觉，你可以提前一探这款游戏的全貌。最烦恼的事情就很多了，比如你看到的游戏其实很垃圾，完全不是公司宣传的那样，还有，你对游戏非常好的建议，因为种种原因并没有采纳，最烦恼的事情就是一款完全没有测试合格的游戏为了去赶市场，而只好提前结束测试，而且所有的问题都没有得到解决。

东东：你认为做一位游戏测试员需要什么样的性格素质？你觉得自己适合做游戏测试员吗？你的家人反对你把游戏作为职业吗？

赵云龙：作为一个测试员，应时常接触其他公司的游戏，心态要平和，对待测试的游戏要认真，积极。我觉得自己比较适合作测试，而且家人也不反对。

许铠：性格开朗，善于和别人交流，能够对游戏提出自己的看法和建议，我也觉得自己比较适合！同时，我父母不反对我玩健康的游戏，更不反对我把游戏作为职业！

王旭东：测试员的性格一定要细腻和富有耐心，能经受的住反复枯燥的测试，比如让你反复的重复一场战斗数十遍，而且一定要对游戏有着独到的见解，最好还能掌握游戏制作或是程序的初步基础。我认为自己适合做那种挑毛病的测试员，对于游戏的成品各种不合理问题给与指正，但我自己绝对不适合那种对于找游戏BUG做反复单调测试工作的人员——呵呵，真的很苦，而且毫无乐趣可言……我自己本身也绝对不会去接受这样的测试工作。我的家人从不反对我游戏，除非我因为过度的游戏而对身体或生活产生了某些影响。他们很支持我把游戏当作一种职业，因为i'm lovin' it！这是麦当劳广告语，嘿嘿！

我很喜欢王旭东最后的那句话"i'm lovin' it！"。我们在选择自己职业的时候，往往会被许许多多其他的因素干扰，而忘了自己真正喜欢的是什么，于是千千万万的人一辈子就这么做着自己不喜欢的事情。其实，记者最初对这个招聘感兴趣是因为它开出的月薪，不过显然，三位被采访的测试员都没有对薪水有什么太多的注意，而谈到更多的是自己的感觉。一个产业非常年轻的时候，加入到其中的往往是理想主义者，我觉得这也许就是这个产业赖以朝气蓬勃的力量吧！■

资料
北京华义招聘启事中的人员要求条款

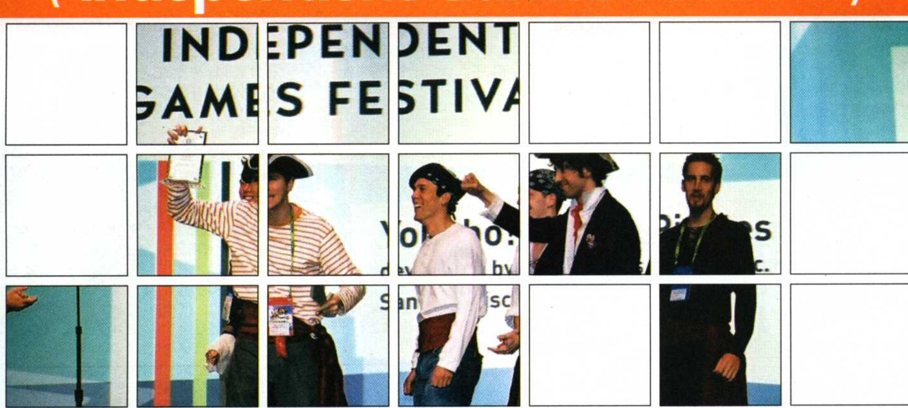
内容测试员 8 名

1、熟悉多款网络游戏，可分类总结各网络游戏系统特点。
2、有一定文字撰写能力。
3、有耐心进行重复测试劳动。
4、要求提交内容：玩过什么游戏，各多长时间？举例3个你认为比较成功的游戏的特点、优点和缺点。

程序测试员 4 名

1、大学本科及以上学历（理工科）
2、有编程经验。可以自己编写测试工具。
3、有较强的逻辑思维能力。
4、做事认真细心。
5、对游戏比较了解。

第六届（2004）独立游戏节（Independent Games Festival）



独立游戏，与前卫无关

小资料	第五届（2003）独立游戏节趣味数字	
	参赛作品：111 部	平均开发周期：5 个月
	参赛国家：18 个	最长开发周期：8 年
	平均开发费用：5800 美元	最短开发周期：3 天
	平均开发人数：1.8 人	



在今年的圣何塞独立游戏节（IGF）上，被议论最多的就是《野蛮人：纽沃斯之战》。如果它将今年的所有奖项收入囊中，也不会有人感到奇怪，因为这个庞然大物的开发费用是 100 万美元。

尽管与市面上的商业大片相比，100 万美元算不了什么，但却也不是普通美国家庭所能承受的。它打破了人们以往对独立游戏的“低成本”的理解，人们开始疑问：独立游戏的标准究竟是什么？

根据预算的高低？那预算的标准应该是多少？按照 IGF 组委会的统计，去年所有参赛作品的平均开发费用为 5800 美元，《野蛮人：纽沃斯之战》高出这个平均数 170 倍。一部独立电影的平均制作费用为 2000 万美元，米拉麦克斯公司为其旗下的独立电影开出的制作经费高达 1 亿美元，两者的差距也不过 5 倍。

根据是否迎合主流市场？一些中小游戏工作室创作游戏，最初是为了迎合主流市场，但在市场上遭遇失败后，他们的作品反倒成了“独立游戏”。还有一些创作者，把游戏当成追求个性的工具，但游戏毕竟不同于电影，失去娱乐的功用，游戏会变得什么都不是。

我们认为，判断独立，首先要从“不独立”入手。无论独立电影、独立音乐，还是独立游戏，都是在对抗某种过于强大的异化势力的过程中诞生的。如果这一异化势力是资金，那么独立就应该以预算为尺度；如果这一异化势力是主流市场，那么独立就应该标榜自己的另类。

对于美国的游戏业而言，这一异化势力是发行商。发行商在为开发注入投资后，往往会干涉开发者的创作过程。一位独立游戏制作者谈到过这样一个例子，某天，他以前所在的工作室接到发行商打来的电话，说游戏中角色的服饰颜色太沉闷，必须改得鲜亮一些。尽管不情愿，他们只能遵命行事。两个星期后，发行商又打电话过来说：“看来你们原先的决定是正确的，还是暗一点好。”

可见，独立游戏的目的不是为了发现主流以外的市场，不是为了发出一些与众不同的声音，更不是为了追求边缘化、非商业化。独立游戏并不像人们想象的那样，是一种前卫的东西，至少在现阶段，它存在的意义很现实：帮助游戏开发者找回自信。

因此，独立游戏可以是指那些在开发过程中没有商业注资，发行商仅仅是买下最终版权的作品，也可以指那些有商业注资，但发行商对创作过程毫不干预的作品。当然，后者的几率微乎其微。

至于中国，还没有独立游戏。因为在中国，没有哪家发行商会对开发者指手画脚。因为在中国，根本就没有发行商。



获奖作品赏析

从2001年第三届独立游戏节开始，每年3月我们都会关注大洋彼岸这场游戏界的“圣丹斯节”。四年间，我们发现独立游戏节的获奖作品发生了许多有趣的变化，例如风格上，从最初的强调自我、强调特立独行（如铅笔画效果、类似装置艺术的摆设等），转向了强调好玩、强调人性化。

我们很欣赏这种变化，毕竟，游戏是给人玩的，而不是用来卖弄的。

小资料

塞尤玛斯·麦克纳利奖的起源

塞尤玛斯·麦克纳利是一位优秀的独立游戏制作人，2000年3月21日麦克纳利因何杰金氏病去世，年仅21岁。在他去世的前一天，他的作品《梦幻坦克》（Tread Marks）夺得当年独立游戏节的三项大奖——“最佳创意奖”、“最佳编程奖”和“最佳设计奖”。



麦克纳利同何杰金氏病搏斗了三年，其间曾多次接受化疗，当呼吸道受到感染后，他的身体状况开始急剧恶化。在生命的最后阶段，他始终坚持学习编程，坚持制作游戏，并开发出了许多脍炙人口的共享游戏，如《敲冰块2》和《粒子火》等，《梦幻坦克》是他最出色也是最后的一部作品。

为纪念这位年轻的独立游戏人，组委会决定从2001年开始把独立游戏节的全场大奖定名为“塞尤玛斯·麦克纳利奖”。

单机游戏

塞尤玛斯·麦克纳利奖、技术优秀奖、观众票选奖
《野蛮人：纽沃斯之战》（Savage: The Battle for Newerth）

类型：即时策略／主视角射击

开发者：S2 Games公司（美国，罗纳特巴克）

开发费用：100万美元—150万美元

开发周期：24个月

以往经验：成员有着广泛的从业背景，如电影、美术、电脑和商业，在游戏制作方面涉足不深。

其它作品：无。

★《家》点评：初看之下，没人会以为这是一款独立游戏，把它划入3A游戏的行列相信也不会有人表示异议。造成这一印象的主要原因是游戏的画面实在太出众，与参赛的其它独立游戏完全不在一个档次上，即便与市面上的其它商业游戏相比，它也可以轻轻松松地进入第一梯队。游戏采用的是S2 Games自行开发的Silverback引擎，据开发人员介绍，这一引擎可用于制作主视角射击游戏和即时策略游戏，未来将用于网络游戏的研发。









除了画面外，这款游戏的设计也颇有趣。它把主视角射击游戏与即时策略游戏合而为一，既有即时策略游戏的资源采集、技术树、战略战术等元素，也有主视角射击游戏的快节奏战斗，而且两方面都有不俗的表现。题材上，人与兽、现代与荒蛮之间的冲突，为游戏增添了一份新奇，你可以尝试一下用火箭筒去轰硕大无比的巴哈姆特兽的感觉。

音乐／音效创意奖
《安尼托：拯救危岛》（Anito: Defend A Land Enraged）

类型：角色扮演／冒险

开发者：Anino电脑娱乐公司（菲律宾，大马尼拉）

开发费用：7万美元—8万美元

开发周期：22个月

以往经验：成员在开发《安尼托》之前均无任何PC游戏的开发经验，他们只是一群游戏爱好者。

其它作品：PDA游戏《核子》（Nucleus）、手机游戏《安尼托：特西亚戈的愤怒》（Anito: Tersiago's Wrath）。



★《家》点评：一款传统45度俯视视角的角色扮演游戏。由于开发者对色彩和氛围的处理娴熟，游戏的2D角色与3D场景融合得恰到好处，画面给人以梦幻般的感觉。玩法上，《安尼托》既有完善的角色成长系统，又加入了游戏机中A·RPG的格斗风格。玩家可以控制一男一女两名角色，两人的故事线相互平行，在某些地方会交错。游戏的另一特点是题材，作品的背景设定于16世纪的亚洲马洛卡（Maroka）岛，当时东南亚作为连接东西大陆的交通枢纽，汇聚了两种截然不同的文明，加上固有的土著文化，在游戏中形成独具的风格。



《安尼托》的最大亮点在于浸透着东南亚风韵的音乐，闭目欣赏游戏中的33首音乐，时而粗犷，时而曼妙，时而奔放，时而婆娑，时而悲壮，时而忧郁，人仿佛在经历一场身心的挣扎，种种熟悉而陌生、亲切而神秘的感觉挥之不去。



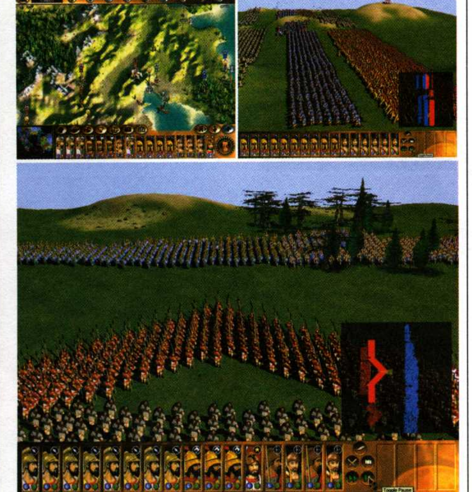
视觉艺术创意奖
《斯巴达人》(Spartan)

类型:回合制策略
开发者:Slitherine 软件英国公司(英国,埃普索姆)
开发费用:8 万英镑—12.5 万英镑
开发周期:8 个月
以往经验:大部分成员早在上世纪 90 年代初就涉足游戏开发,参与过《沙丘》、《红色警戒》、《沙丘:皇帝》、《沙漠突袭》等游戏的开发,以及 Amiga、超任、PS、DC 等多种游戏平台的开发,经验丰富。
其它作品:《罗马军团》(Legion)、《罗马战车》(Chariots of War)。处子作《罗马军团》销量 12.5 万套。



★《家》点评:从以往作品来看,Slitherine 公司对古罗马、古希腊题材的游戏得心应手,对回合制策略游戏也有独到见解。本作的背景从前两作的古罗马转移到了公元前 250 年的古希腊战场,玩法上的最大特色在于把回合制策略与即时战斗融于一体,玩家除了对城市的贸易、军事进行管理,对国家的外交、经济、科研做出决策外,还可以亲自参与战斗。游戏的战斗方式也很特别,类似于《冠军足球经理》的比赛模式,在为不同的兵种设定好阵型和进攻路线后,你就可以按下开始,欣赏两军之间的大规模军团战,其间还可以随时暂停或快进。

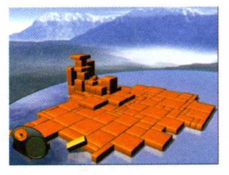
《斯巴达人》画面精美,战役地图全部经由 3D 渲染。战斗过程中你可以任意移动、缩放和旋转视角,欣赏数万名战士同场激战的磅礴场景,游戏还特别为低配置玩家提供了 2D 战斗模式。游戏界面也设计得精致而体贴。



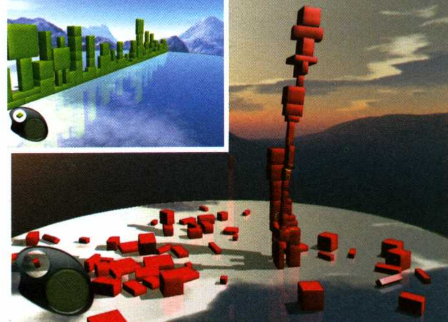
游戏设计创意奖
《班塔戈》(Bontago)

类型:益智/即时策略
开发者:Circular Logic 小组(美国,雷德蒙多)
开发费用:79 美元
开发周期:7 个月
以往经验:成员为 DigiPen 技术学院游戏专业的一支低年级兴趣小组。
其它作品:无。

★《家》点评:玩过搭积木吗? 把积木向上高高堆起,或是排成一条长龙。《班塔戈》的玩法就有些类似于搭积木。游戏的场地是一张大圆盘,你和对手从圆盘边缘的不同位置开始,堆砌形状各异的"积木"。"积木"每隔几秒会自动生成,你可以用鼠标控制它的位置和高度,唯一的限制是必须把它放在控制区域内。控制区域的面积会随"积木"堆砌高度的增加而扩大,为此,你需要把"积木"尽可能堆成一座高塔。除了向上伸展外,你还需要向外扩展。圆盘上有一些支点,你的最终目标是把这些支点都纳入自己的势力范围以内。



当然,无论堆砌"积木"还是排列"积木",都不是那么容易做到的。游戏的物理引擎非常逼真,"积木"落在圆盘上后会翻滚跳跃,会把周围的其它"积木"撞开,游戏中还会有各种天灾人祸突然降临,把你辛辛苦苦码整齐的"长城"炸得分崩离析。



网络游戏/共享游戏

塞尤玛斯·麦克纳利奖、游戏设计创意奖
《绿洲》(Oasis)

开发者:Mind Control 软件公司(美国,圣拉斐尔)
开发费用:8 万美元
开发周期:10 个月
以往经验:成员有着十年左右的游戏开发历史,前身为 Ceridus 软件公司。
其它作品:《外星逻辑》(Alien Logic)、《静默者》(Silencer)、《复活》(Resurrection)、《寻字》(WordStalk)等二十多款游戏。

★《家》点评:开发者戏称此游戏为一款"大众化超幼稚"(Mass-Market-Ultra-Casual)游戏,是"没有眼泪的《文明》",并强调这款回合制策略游戏的最大特点是"只需几分钟就可以完成一关"。的确,《绿洲》给人的感觉就像一件干净利落的艺术品,没有任何花里胡哨的功能。



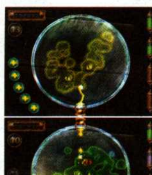


除了简单易玩外，煽情也是这款游戏的一大特色，它能在几分钟内让玩家经历多次情绪的起伏。首先，游戏的回合数是有限的，你必须珍惜鼠标的每一次点击，一点点去探索被黑雾笼罩的地图，找到失去的帝国，用道路和技术重建它，并设法寻找绿洲和方尖石碑。这种时间与收获之间的矛盾让人觉得乐趣无穷，有时你可能十几个回合都找不到一座城市，有时却可能在第一个回合就找到了方尖石碑。限定回合结束后，野蛮人会发起进攻。此时游戏将切换至即时模式，你只有10秒钟时间去部署自己的部队。

如果一定要把《绿洲》与其它游戏相比较的话，我们觉得称之为"《扫雷》版《文明》"最为合适。

音乐/音效创意奖、视觉艺术创意奖
《布洛布博士的细菌》(Dr. Blob's Organism)

开发者：Digital Eel公司（美国，柯克兰）
开发费用：1000美元
开发周期：3个月
以往经验：几位好友利用业余时间开发共享游戏，其游戏大多题材怪诞，风格奇异。
其它作品：《方块大杂烩》(Big Box of Blox)、《太空奇遇记》(Strange Adventures In Infinite Space)、《血浆虫》(Plasmaworm)。







★ 《家》点评：一款怪异有趣的射击游戏，你要抢在细菌从培养皿里逃逸出去前将它们消灭。游戏上手简单，节奏紧凑，加上冷冻枪、光电枪、双管枪、三管枪等十种宝物，以及力场、再生、狂怒等五种特殊技能，爽快感十足。

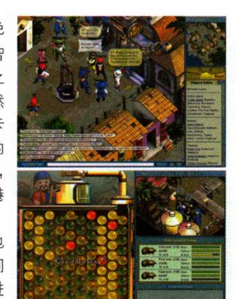
游戏的画面没有很高的分辨率，没有华丽的特效，界面也很简单，其胜出的关键就在于那些细菌。1970年，数学家约翰·康维曾编写过一个名为"生命"的程序模型，逼真地模拟了细胞不断复制、繁衍、死亡的过程，据说当时全世界1/3的计算机运行过这个生命游戏的不同版本。《布洛布博士的细菌》中的细菌与之颇为相似，细菌不断分离、结合、扭曲、移动，仿佛有着自己的生命。

游戏虽小，却有着21首背景音乐，而且每一首都有自己的特色，殊为不易。有的诡异而略带顽皮，有的仿若心跳的感觉，有的还加入了摇滚的味道，听听名字你就可以猜想到它们的风格——"神秘13"、"我是个剃了头的男孩"、"送入太空舱"。

技术优秀奖、观众票选奖
《哟嗬嗬！趣味海盗》(Yohoho! Puzzle Pirates)

开发者：Three Rings设计公司（美国，旧金山）
开发费用：70万美元
开发周期：31个月
以往经验：成员大多来自一家小型互联网公司，对游戏开发涉足较少。主创接触网络游戏的时间很长，从1978年英国埃塞克斯大学诞生的第一款MUD游戏开始，就玩起了网络游戏。
其它作品：无。

★ 《家》点评：一款面向大众玩家、以益智为主的网络角色扮演游戏，其最大的特色在于将大型网络游戏与一系列益智游戏完美地融合在了一起。以往我们的印象中，MMORPG之类的大型网络游戏与棋牌之类的休闲网络游戏，是两个截然不同的世界，很少有作品能将两者有机结合起来。而在这款卡通味十足的游戏中，你不需要重复打怪升级，只要通过轻松的休闲小游戏，就可以获取金钱，成立舰队，过一把做船长的瘾，或是挂上骷髅旗成为海盗王，去探索并征服未知的海域和港口，寻找传说中的宝藏。



游戏的界面清新可爱，从未接触过网络游戏的玩家也可以很快上手。游戏提供有交易系统和组队系统，玩家之间还可以相互PK，当然，这一切都是在另类、休闲的氛围中进行的。■



ICAS:一次成功的体育公关



我建议各位拍下现在这个场面，因为这样的“第一次”只会有一次。
——国际航联常务副主席 迪·奥里恩斯

此 GAME 非彼 GAME

当记者见到国际航联常务副主席迪·奥里恩斯先生，提出的第一个问题就是：您认为这样一个国际性电子飞行竞技邀请赛，为何会在中国得以首次举办？迪·奥里恩斯先生略加思索，用上述表示做了开场。“这是世界首届国际模拟飞行盛会，至于为何中国能够成功做到这件事，我应该请刘市长到欧洲去传授经验了。”随即他就微笑着把“操纵杆”交到了新闻中心的武汉市官员手中。

无论是航空科技还是民间飞行运动，欧洲或北美这样的经济发达地区都较中国要领先得多，除了因为国外航空运动开展时间较早之外，相关设备购置和培训飞行的费用对于国内普通人的收入水平来说过于高昂，是制约国内航空运动开展的重要原因。来自国家民航总局的数据显示，从 1997 年正式开放对中国公民申请私用飞行驾照限制以来，只有约 200 人获得了驾照。此外我国尚未开放低空空域，通用航空飞行缺乏自由发展的空间，也极大的制约了国内航空运动的普及和开展。作为本届 ICAS 名誉主席的武汉市航管中心主任赵明宇先生和武汉市副市长刘顺妮女士分别表述了各自对于电子飞行运动的看法。

刘副市长首先表示，市政府对 ICAS 的重视和支持，就是希望能从“九省通衢”的武汉首先进行试点，并将成功的经验带到全国。她强调不应把这项赛事看作是游戏，那样就会把思路限制起来。电子体育强调体力与智力的结合，是 21 世纪的科技体育。而来源于生活中的游戏，正是竞技体育的前导，电子飞行也必将成为航空体育的一部分。

赵明宇主任则更多的从技术角度来表明了航管中心的关注点。他表示，中国航空运动协会是国际航空联合会的正式代表，国家体育总局航空无线电模型运动管理中心作为包括中国航空运动协会在内的协会常设机构，一直在积极选择适合中国开展的航空运动项目。关于模拟飞行运动，国际航联也组织了多年，但这种国际电子飞行大赛还是第一次举行。电子飞行可以很好的模拟航协已经开展的诸多项目，他希望在竞技内容展示等方面能够突破技术瓶颈，发挥电子平台的高超技艺，在明天能再次举办第二届 ICAS。他补充说，这个“明天”显得太遥远，他希望确切时间就是“明年”。

事实上，武汉 ICAS 赛事甚至是在早于国家体育总局批准电子竞技为我国第 99 个正式开展的体育项目之前就获得了批复。无论是市政府、体育官员还是作为中国最大的光电子信息产业基地的武汉·中国光谷开发区领导，都从各自的角度被 ICAS 的项目所打动。包括参加本次赛事的外国运动员，也对这样的赛事中能够看到如此众多的体育官员而感到惊奇。







记者：请问您对中国能够举办首届ICAS有何感想?
Oleg：哦！COOL!!!
——IL2总设计师 Oleg Maddox

概念：与理想相关

如果亲自前往作为ICAS策划者的大业科技公司，你很可能会因如此规模的“小”公司居然可以促成这样一个前所未有的国际赛事成功举办而暗自惊奇。这家创办于1995年的计算机软件开发公司，从承接一张介绍建国50年武汉市建设成就的多媒体光盘《今日大武汉》的制作，看到了技术与概念相结合后的成功契机。此后，除了IT技术方面的业务之外，大业科技也根据自身人员对电子竞技领域的深入了解，将电子竞技赛事策划与实施列为公司的产品之一。

公司的技术主管姚尧个人就是个模拟飞行高手，看看他的网站技术试验作品www.dof.cn，就会令人为其惊人的“飞行之梦”而赞叹不已。不仅如此，他还凭着模拟飞行战队和社区的构建，在国内的模拟飞行圈子中享有极高的知名度。对于飞行、模拟和电子竞技的熟悉和热爱，使他在ICAS赛事中成为最重要的支撑者，不仅使赛事产生了强大的号召力，得以联络和吸引各国模拟飞行选手的关注和参与，同时也为赛事的平台搭建、转播、讲解提供了强有力的技术和知识支持。看过CCTV-5电子竞技世界关于ICAS节目的读者，一定会为其中前所未有的远程连接演播及地道的讲解而叹服，并从中极大的激发了观众对于ICAS的关注程度。

然而电子飞行概念最积极也是最重要的倡导者，却是大业科技的总裁姚叶运。年轻时曾是飞行学院学员，多年之后任职武汉东湖新技术创业中心企业发展部，并经国际科技部推荐撰写了《经济发展中的企业孵化器》等专著，由联合国计划开发署（UNDP）、联合国工业发展组织（UNIDO）和美洲联盟共同出版。他笑称，人生一世，值得一提的大事不多，这本专著算是一个。正是因为有过飞行的经历，以及为企业创建和发展出谋划策的阅历，当姚叶运开始为ICAS四处奔走时，许多关键人物正是因此而能够和他坐下来。“幸运的话，ICAS能够成为我的人生中第二件大事。”姚叶运这样说道。

姚叶运从不把电子飞行看作是游戏比赛。记者曾经向他询问，为何要选择这样一个受众相对偏少的类型对象？他首先就强调这是飞行与模拟飞行，它们对人的素质的要求和历练是多么的类似，以致模拟飞行令人获得的技能拥有足够多的累积价值和可实用价值。他的理想，是为电子竞技开创一个新的境界：让电子飞行运动员率先通过国家认可的运动员等级评定，并获得相应的正式运动员等级证书。为了这样一个正规化、职业化的电子竞技时代，他已经和ICAS组委会一同制定了电子飞行竞技的竞赛规则和记分办法，这些正规化的竞赛规则已经获得了相关部门的批准，这也意味着电子飞行竞技向正规化迈出了重要的第一步。

有时姚叶运对电子飞行竞技的热衷甚至

英雄：Oleg Maddox与韩德彩将军共同在武汉宣言上签名




《武汉宣言》

Wuhan Declaration

令人感到牵强。他不仅认为电子飞行竞技软件对电脑硬件及周边设备的需求将拉动相关企业对赛事的关注和投入，甚至还认为这项与现实紧密互动的电子运动可以提供时下年轻人一个新的就业机会——因为他目标中的电子飞行竞技运动员，就是一种职业。说句题外话，聪明的读者可能会猜度上面提到的姚尧和姚叶运的关系。没错，他们正是"小姚"和"老姚"。老姚聊起ICAS和姚尧时曾经说笑道，这个赛事至少可以让姚尧有点正事儿，否则整天薪水不少"无所事事"，就知道谈朋友"混"日子。



这是一次完全商业化操作的赛事，具体内容涉及商业机密就不便透露了，但可以肯定的是，它是盈利的。

——ICAS赛事宣传部部长 姚叶运

商业化：电子竞技的产业之重

有记者问道，ICAS是如何进行商业运作的？姚叶运表示，整个赛事以商业运作为主导，政府部门给予支持，企业给予赞助，光谷高科技园区提供整个赛场所需的场地布置。一个好的赛事策划，自然会凸现其卖点。他毫不讳言的表示，这个赛事的运作是最商业化的。就拿本次比赛所用的讯景显卡品牌来说，它曾经到处寻找赛事平台，当讯景显卡发现了ICAS时，几乎就是迫不及待的签订了合作协议——不像一般的游戏比赛，这是一项长期的、高端的PC显示技术应用赛场，讯景的NVIDIA FX5950U显卡终于找到了真正可以发挥潜能的空间。同样的，负责提供本次比赛用电脑的蓝星电脑，据称也占据着武汉市品牌电脑中的头把交椅。而游戏外设产品大厂Saitek更是本次比赛的"大佬"，不仅有其产品的中国代理公司清华同方派出着装战队出现会场作秀，Saitek德国及俄国的公司还分别赞助了各自国家的参赛队员。

然而电子竞技产业的软肋依然存在——缺少了观众，任何体育竞技的产业化运作都无从谈起。曾经多次策划和举办赛车游戏比赛的本刊特邀专栏作家王博曾不无愤慨的发牢骚：这些厂商，谈到钱就向后退！他组织的赛事中就曾发生过奖品赞助商临赛撤出的事情。也许这并不能归咎于简单的短视行为，毕竟一个仅有不足百人的赛手观众群落，加上缺乏公众媒体关注的赛事报道，难免会令赞助商为宣传回报担心了。

ICAS的主比赛场是封闭的，演示厅则可容纳大约300名观众。组委会曾担心比赛过程中观众席爆满，还特意制订了门票策略。但除了开幕式当天因众多嘉宾和相关人员出席使会场略显拥挤之外，其它时间的演示厅都空有超过1/3的坐席。组委会曾在开赛前一天派人携赛事海报到附近一些大学中张贴和售票，不过因为校园管理和协调的原因，似乎张贴工作并没有全部到位，闻讯而来的观众也不多。

不仅是观众的关注度不高，在现场作采访报道的媒体记者的范围也不够广泛，除当地的电视台和报刊记者外，就仅有CCTV-5电子竞技世界、新浪网游戏频道、家游杂志、三联生活周刊等几家全国性的媒体，这在无形中制约了赛事报道的广度和深度。







电子竞技产业链的核心就是观众，只有吸引了足够多的观众，才会获得与之相衬的商业投入。如何将千百万航空爱好者观众鼓动起来，使这些潜在的观众真正成为ICAS的直接观众，甚至使普通公众也被吸引过来，ICAS所面临的课题决定它最终是变为小众项目还是群众项目，也决定着它能否成为真正的良性商业化竞技项目。



Please, where is the control panel?

——英国队队员，牧师James McComb求助说

一场国际赛事

在ICAS的赛场和演示厅中，最能让内行玩家瞩目的人当属IL2总设计师Oleg Maddox。他随俄国队一同出征，随身携带了数码相机和DV摄像机，除了被人采访，其它时间都在拍摄、拍摄，记录着场景、讨论、发言以及参赛选手的飞行操控动作。

他在ICAS开幕当天晚上举行的发展模拟飞行运动论坛上所作的主题发言中，呼吁国际航联应将所有基于真实物理建模的模拟飞行软件列入赛事选用软件目录中，他和他所领导的软件研发团队，也会为更真实、更准确的模拟飞行软件而继续努力。

ICAS的组织者们除了邀请Oleg来华观看比赛之外，最重要的是将电子飞行竞技比赛中亟需的一些软件特性的构想交给Oleg，共同探讨将IL2发展成为更适合比赛调度、监控和转播等用途的软件产品。

为了迎接来自七个国家的外国选手，ICAS组委会早在赛事筹备期间就积极与各国的相关战队进行联络沟通，使各国的选拔赛得以顺利举行。然而当各国选手在北京会合，一同乘坐火车经过一夜的行驶抵达武汉后，又是一整天的开幕活动及预备会议，以致晚间的论坛会议上，疲惫的选手们都忍不住打起了瞌睡。而用于比赛的电脑操作系统上，安装的全是中文版WinXP，当英国队队员James McComb接上他所携带的飞行摇杆后，面对汉字提示根本无从下手。幸好场边的记者发现了这个情景，上前帮他找到了控制面板中的游戏设备控制程序，这才得以进行飞行摇杆的校正。

比赛规则和计分办法是科学而严格的，飞







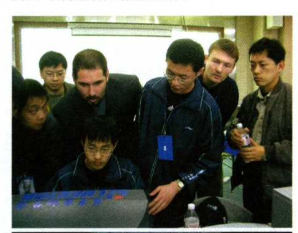
行员的生存、飞机的安全降落甚至避免误射已跳伞飞行员，都是保住比赛得分的要点。在小组赛捷克队与中国队的较量中，中国飞行员因座机被击中失控跳伞，竟然在跳离座机时被打死，这是严重的违规情况。捷克队队员 Jan Oskrdal 在降落滑行最后机头栽地，得知这属于“安全降落”刚刚松了口气，接着就有一群裁判在他的“座机”前调用比赛录像检查“违规射杀”，顿时又紧张起来。经裁判们对比赛录像的多视角逐帧检视，发现这一“射杀”发生在尾追攻击战机的同一时刻，中国飞行员在跳伞的刹那被原本射向座机的弹雨击中，属于误射。捷克队员脸上再次浮现了笑容，而中国队则因飞行员毙命而更失比分。





这里面，有没有苏-27?

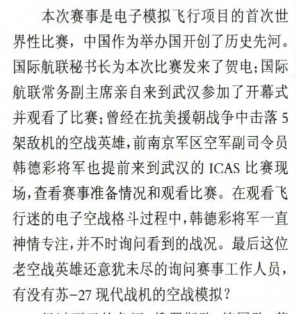
——抗美援朝战争空战英雄韩德彩将军





更快、更高、更强

本次赛事是电子模拟飞行项目的首次世界性比赛，中国作为举办国开创了历史先河。国际航联秘书长为本次比赛发来了贺电；国际航联常务副主席亲自来到武汉参加了开幕式并观看了比赛；曾经在抗美援朝战争中击落5架敌机的空战英雄，前南京军区空军副司令员韩德彩将军也提前来到武汉的ICAS比赛现场，查看赛事准备情况和观看比赛。在观看飞行迷的电子空战格斗过程中，韩德彩将军一直神情专注，并不时询问看到的战况。最后这位老空战英雄还意犹未尽的询问赛事工作人员，有没有苏-27现代战机的空战模拟？



经过两天的角逐，俄罗斯队、德国队、英国队分获双人双机团体前三名，中国队名列第六。在单人单机比赛中，又是俄罗斯队的 Alexandra Orlov 和队友 Victor Sechnoy 分获冠亚军，中国选手何佶也取得了第三名的好成绩。



比赛期间举办的发展模拟飞行运动论坛上，来自中国航空运动协会、武汉市政府和赞助企业的代表都作了发言，共同对这项运动的未来发展及对其它高科技产业的影响进行了讨论。本次比赛结束后，中国航空运动协会将致力于成立模拟飞行专业委员会，团结全国模拟飞行运动爱好者，建立运动员、教练员、裁判员队伍，推广并商业化操作国内、国际模拟飞行运动赛事，与感兴趣的企业共同探讨建立模拟飞行训练单位等实体机构，从而共同推动模拟飞行运动在国内乃至世界的发展。■（文·摄影/梁华栋）



《盟军敢死队Ⅲ终极典藏版》
产品规格

载体/数量：CD-ROM 8 枚 + DVD-ROM 1 枚
外包装材质：特制帆布仿军用挎包
零售定价：298 元人民币（限量 3500 套）

内含产品：
《盟军敢死队：深入敌后》简体中文版 1CD
《盟军敢死队：使命召唤》简体中文版 1CD
《盟军敢死队Ⅱ勇往直前》简体中文版 3CD
《盟军敢死队Ⅲ目标柏林》简体中文版 3CD
《盟军敢死队Ⅲ制作秘话》特典多媒体 DVD

附赠礼品：
32 开 32 页全彩色铜版纸制资料设定集一本
邮政制“盟军敢死队主题邮票（面值 80 分）”7 枚
特制 32 开硬卡纸制彩色邮票定位册一本
全彩铜版纸《盟军敢死队》系列说明书合订本一本
经典盟军敢死队作战手册《作战白皮书》一本
全部敢死队员军事个人履历表 9 枚组
全彩色特种纸印制的全系列关卡地图
标示有唯一产品编号的金属铭牌一个
官方产品认证证书一张

极品典藏：游戏世界的贵族

透过最新上市的《盟军敢死队Ⅲ终极典藏版》策划和制作过程，让我们得以窥探游戏世界中的“贵族”诞生之路。

当1996 年 Pyro 制作组在西班牙成立时，谁也没有想到会从这里诞生史上最为成功的二战策略游戏系列。当1998 年《盟军敢死队：深入敌后》面世之后立即风靡了全球，直至 2003 年《盟军敢死队Ⅲ目标柏林》，盟军系列全球累计销量已经超越了 450 万套。为了纪念这一享誉全球的经典系列面世五周年，新天地互动多媒体特意制作了全国限量 3500 套的豪华终极典藏版，并在 2004 年春季上市供广大爱好者加以收藏。

整个终极典藏版的制作过程耗时近 4 个月，囊括了盟军敢死队系列全部四套作品：《盟军敢死队：深入敌后》、《盟军敢死队：使命召唤》、《盟军敢死队Ⅱ勇往直前》和最新作《盟军敢死队Ⅲ目标柏林》。为了更加完美的体现典藏版的收藏价值，这四套产品全部采用简体中文化版本，各个版本都进行了修缮，甚至针对 1998 年面世的《盟军敢死队：深入敌后》在部分 P4 电脑上出现的运行过快问题，还特意制作了速度调节工具以便正常进行游戏。游戏盘面图案全部经过重新设计，并使用特制 9 连装彩印折叠 DVD 盘托收纳，整个折叠盘托拉开之后将近一个成年人的半身高，既便于保存，在视觉方面也比普通盘盒更加赏心悦目。

除了历代作品之外，典藏版的另一重头部分则是《盟军敢死队Ⅲ制作秘话》特典多媒体 DVD。

在这套 DVD 里不但收录了长达 20 余分钟的高清晰度 Pyro 制作组访谈录，还附赠了原本准备用于《盟军敢死队Ⅲ目标柏林》，但在最终的成品中却被删去的过场 CG 动画。这段动画是 Pyro 在制作游戏过场动画时的一段突破性创作尝试，最后出于种种原因并没采用。在 DVD 里还收录了全部的精美《盟军敢死队Ⅱ》过场动画，堪称独一无二的视频饕宴。

针对伴随着《盟军敢死队》一起成长的所有敢死队员，我们特地根据 Pyro 提供的个人资料，并仿照二战时期的历史文档制作了 9 张战时敢死队队员个人履历表。

履历表采用特殊工艺进口纯木浆蒙肯（Munken）纸印制，为了追求写实效果，没有选用传统的大批量机器印刷制作方法，而是完全手工贴附队员 1 寸黑白档案照，并加盖盟军敢死队专用章。虽然耗费了大量人力，但资料的写实感表现得更加淋漓尽致。

个人履历表保存在特制的敢死队棕色牛皮纸档案袋中。一同放入档案袋的还有精制的 9 张黑白仿旧老照片，以及采用铜版纸印制的 48 张历代关卡地图。

《盟军敢死队》5 年的成功历程积累了无数充满回忆感的人物素材及诸多设计资料，在本次终极典藏版的设计过程中，还特意收集了从一代延续到三代极富代表性的《盟军敢死队》设定资料，制作了一本 32 页的全彩色设定资料集。它集合了 CHARACTERS，SCENES 和 PROMOTION 三大板块，将《盟军敢死队》系列人物设定资料及插画、场景设定资料及宣传用插画、海报、包装图样等制作资料完整公开。伴随着《深入敌后》一同上市并大受好评的《盟军敢死队：作战白皮书》本次也经过重新设计再次登场，这套从未再版的白皮书可谓是极为罕见的珍品哦。



极度稀缺：《仙剑奇侠传Ⅲ》超豪华版



当寰宇之星开始推出主打游戏的豪华版时，常常表明其目的并非借此敛财，“超值”和“稀有”才是关键，其造成的市场轰动效应，果然不同凡响。

《仙剑奇侠传Ⅲ》超豪华版就将这种市场策略再次发展到极致：先看数量，1000套对于仙剑FANS的需求来说连零头都远远不够，尽管有499元的“天价”压制大家的购买欲望；内容上，光是巨大的一个纸“箱”就足够令人咋舌，4CD+水晶书签4枚、音乐CD、20cm填充泡沫包装的龙葵变身人物模型及灵儿全身人物模型、仙剑奇侠传Ⅲ主题玻璃鼠标垫、主题T恤、主题头巾、主题背包、钛金盘盒、音乐木盒包装……连订购都需要通过指定网站订购或向寰宇之星邮购。

本着绝对典藏的品质要求，仙剑Ⅲ超豪华版无愧为市场新宠，不过典藏版往往是用来“现”的，但其外包装实在难登大雅之堂。

左右为难：《魔兽争霸Ⅲ》首发纪念版



当奥美在2002年雄心勃勃的计划全球同步推出《魔兽争霸Ⅲ》时，定价288元、限量20000套的“首发纪念版”成为市场关注的焦点。这款产品的定价创下了国内单机产品的新高，特殊赠品包括：金属钥匙扣、全体创作人员的签名海报、刻有专属编号的铜制纪念牌、官方攻略集、游戏原声音乐CD。

而在同一时期，Blizzard也推出了官方收藏版，与奥美的“首发纪念版”相比，除原声音乐CD相同外，其独特规格为：特制包装盒、游戏过场影片DVD、原创作者签名手册、四张种族套卡、官方魔兽画册。



在宣传上，“首发纪念版”常常被有意无意的写作“典藏版”，这在某种程度上也使玩家必然会将其与官方收藏版作对比，以致产品上市后造成不小的市场反弹。而两万套的过大发行量，也使这部“典藏版”欠缺稀有度。

小兵狂想：《幻想三国志》豪华版

往往能够出豪华版的游戏，多少都需要有些功底和名声，这样才能与“豪华”相映成趣。不过这世上谁又规定新作不能“豪华”一次？

《幻想三国志》是头一款完全跳脱改编风格的作品，单线式剧情RPG继承了宇峻科技的制作传统，加入了多重结局的要素。在传统的观念中，以三国为背景的故事充满了战场的阳刚气息，调性偏重于野心家政治斗争的战场描述。而制作小组在挑选题材时，便对三国演义这部充满魅力的题材有了不同的见解。三国的故事也可以是感情细腻，视野更加鲜明的柔情调性。在硝烟四起的战乱景之下，才能体验到更加深刻的儿女之情。所以——我们才看到了豪华男生版和女生版！



特殊赠品包括：水晶书签、音乐CD（附歌词）、美术设定集、纸笔筒、人偶（男生版为姬轩，女生版为姬霜），售价129元带来别样的3000套限量三国柔情，很不错哦！

在整个产品中，还包含有邮政制“盟军敢死队主题邮票（面值80分）”7枚，邮政制“盟军主题邮折”7枚。包含《盟军敢死队Ⅲ目标柏林》标准版及金属珍藏版中附赠的全部样式及特制32开硬卡纸制彩色邮票定位册一本，可将全部邮票及邮折收纳于内，便于携带和收藏。

本次《盟军敢死队终极典藏版》为3500套限量发售的产品，每套产品都配有官方的认定证书，及标示有唯一产品编号的盟军敢死队终极典藏金属铭牌。由于所有设计是制造均在国内完成，因此《盟军敢死队终极典藏版》也成为目前全球最超值的“盟军敢死队”系列产品哦！■



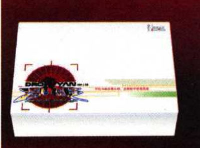
盟军敢死队终极典藏版

疯狂网游：《决战》豪华版

网络游戏一度给人以“消耗品”的感受，客户端免费下载强过去买。不过随着产业发展市场细分，运营商们也不会忽略庞大的玩家群体中蕴含的商机——

蝉童软件推出2003年贺岁大礼《决战》典藏大作中收入了为广大玩家精心制作的决战打火机一只，首先来个“硬”道理，以实用性打动男性玩家。况且仅随典藏版限量5000只，收藏价值还是不小的。

产品中还有一张决战特殊纪念卡，此卡的序列号通过网站注册可兑换线上礼物“圣药”，注册后用户属性被直接分配，以前有过点数分配遗憾的玩家们这回有福喽~连虚拟礼品都这么实用，真是……还没完呢，这个序列号通过网站注册还能获得《决战Ⅱ》内部测试的帐号一个！



包装中的决战精美记事本还算讨好玩家，不过由韩国歌手演唱的《决战》主题曲音乐电影居然是AVI格式，不能在家用影碟机上直接播放真是欠缺考虑，怎么也该送上DVD版才对得起玩家拥趸和188元票价吧?!

玩家酷T恤DIY

文 / 狗子



眼瞅着“5.1”将至，这天气也一天天热了，笔者正寻思着上街买几件 T-Shirt。可回头一想，商店里的 T-Shirt 尽管品种繁多，但难免会有遇上和人“撞车”的时候，这可不是玩家的风格！记得曾经有人说过要穿出游戏的艺术，自己动手制作服装服饰什么的，也挺另类，于是，笔者把心一横，决定自己 DIY 一把！

说起这自制 T-Shirt，时下也有不少服装店会提供定制 T-Shirt 图案，但是一来选择度有限，二来自由发挥性不强。身为玩家，当然更喜欢自己动手实践啦！劳动节不是到了么，笔者今天就亲自动手演示几种简单易用的 T-Shirt 制作方法，希望能抛砖引玉，引发今年夏天的玩家 DIY 服装秀。我们的口号是：亲力打造夏天酷劲十足的“稀有装备”！

手工绘制



首先准备好绘制用的材料



上色前要打好底稿，然后在衣服中衬入硬壳纸，以免颜色渗到下面那层

手绘的前提是需要有一定的绘画基础，笔者曾在网上看到手绘《天堂》精灵 MM 的漂亮牛仔裤，实在是倾慕不已。一是羡慕人家的画功，二是羡慕这种新奇大胆的尝试，在衣服上涂鸦，多少也代表着一种个性和另类。于是，尽管我的艺术细胞有限，但也决定率先尝试在 T-Shirt 上手绘图案。当然，这也是最简单的自制方法。

首先，我们需要准备一些绘图材料，到美术用品商店购买不易被水洗掉的丙烯颜料。笔者推荐购买“温莎·牛顿”牌的小锡管装，价格适中，质量不错，颜色根据自己将会用到的选择购买。还需要购买几支尼龙水彩笔和调色盘一个，剩下的就只需要一件 T-Shirt 和您的奇思妙想了。

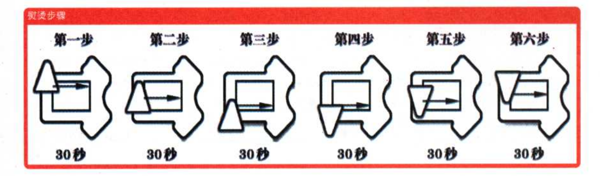
转印纸印制

如果不满足于简单的图案，并且家中有彩色打印机，那么用转印纸印制复杂图案也能获得比较好的效果。

首先在 PC 里准备一张自己满意的图片，推荐 A4 幅面，这样和转印纸大小一样，打印后精度不会发生太大变化。尽量选择颜色鲜艳线条明显的图片，对比度高一点。然后将准备好的转印纸打印面朝上，放入打印机进纸器。

进入打印设置的“高级”窗口中，在“打印质量”选择“普通 360dpi”，并且一定要选择“水平翻转”选项，否则印制出来的图案会是镜像那样反的。

转印纸打印完毕后，接下来就是熨烫图像了。先将电熨斗设置在最高温度档，注意电熨斗必须保持较高的温度，而且绝对不可以使用蒸汽熨斗。把 T-Shirt 平铺在桌面上，先用熨斗把 T-Shirt 熨平，确保没有皱褶，以免影响印制效果。把打印出来带有图像的转印平铺在 T-Shirt 上，图像朝下，选择好位置放好。用电熨斗从图像的左上角开始，缓慢地在转印纸上部移动，持



丝网印制

用丝网印制的图案不易洗掉，且效果很好，因此这种方法在衣物印花上被广泛使用。但是，丝网印需要操作者有一定的相关知识，并且印制复杂的图案需要感光和套版，相对于少量制作成本偏高。

由于考虑到成本和操作性的问题，我们以简单但有冲击力的图案为例子。

首先，到印刷用品市场购买丝网及绷框，丝网尺寸比图案幅面稍大即可，并购买印制所需的相应颜色发泡浆（若需要套版就要买相应的多种颜色）和胶刮。在一张较薄的白卡纸（美术



用丝网印制的图案，简单却更清晰



由于丙烯颜料在第一次溶水完毕后，就会具有不溶于水的特性，因此，我们绘制图案的时候下笔要坚决。在上色前，最好用铅笔或粉笔打底稿。当然，绘图稍有一点失误可能会造成意想不到的特别效果，所以大家不必过于拘谨。需要注意的是，因为丙烯颜料的特性，一次不要挤出过多的颜料到调色板上，暂时不用的画笔要保证泡在水里，调色板上的颜料也应当及时洗掉。

接下来，尽量发挥您的想象力，去绘制自己的“游戏T-Shirt”吧。手绘比较适用于以简单线条为主的图案，比如游戏标志。

制作花费：丙烯颜料3元/支，尼龙笔4元/支，T-Shirt15元/件。



手绘图案进展中……



这是T-SHIRT的背面，《半条命2》的简单图案，绘完一面后要晾晒1小时，等到颜料完全谅干



准备材料，白T恤和转印纸数张

可以随意选择自己喜欢的图案

使用熨斗烫印，注意热度越高就粘得越牢，所以要多熨几下

续时间大概为10秒，且用力要均匀。重复同样动作熨烫图像的中部和底部，当熨烫到转印纸的某个边角，用力下压后迅速揭起。一件漂亮的T-Shirt就完成了。

制作花费：转印纸10元/张，T-Shirt15元/件。



趁热揭下纸膜，不要等温度冷却，那样会揭不下来

小编特别印制了集体合影，效果还不错吧：）

完成后的效果图



穿上的效果

用品商店有售）上绘制出需要印制的图案，并小心镂空。将T-Shirt铺平，并选好位置，将镂空的白卡纸盖在T-Shirt上。把丝网紧压在白卡纸上，将发泡浆倒在丝网上，并用胶刮用力将发泡浆刮满丝网，使它渗过白卡纸镂空部分，从而印制到T-Shirt上（这个步骤要快，否则发泡浆干掉后容易粘住丝网）。迅速将丝网和白卡纸拿掉，并用电吹风吹干发泡浆，就大功告成了！为了丝网循环使用，印制完毕后应尽快洗掉丝网上残余的发泡浆。

如果考虑到成本问题，也可以自己在家镂空白卡纸后，拿到丝网印刷店请专业人员代工。

制作花费：丝网绷框约40元（50×50cm），发泡浆50元/色，白卡纸2元/对开，T-Shirt15元/件。

喷绘及十字绣



几副十字绣作品
清华同方特别提供

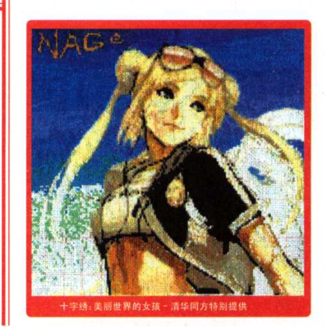
通过手工制作T-Shirt的方法，还有很多，笔者当年也尝试过使用颜色喷绘，其制作原理和丝网印制大致相同，也是采用白卡纸镂空，然后盖在T-Shirt上，并用喷漆喷涂颜色，不足之处也是图案画面不够丰富，并且有些喷漆颜料对人体有害。

笔者曾经使用过广嘴喷壶，将丙烯颜料用水稀释成60%的浓度，然后对着图案喷洒，这种方法其实只能算是一种涂鸦，制作出来的T-Shirt图案也比较简单。

制作花费：喷壶5元/个，喷漆约为15元/罐，白卡纸2元/对开，T-Shirt 15元/件。

最近一些女孩子比较迷恋十字绣，有的也会在衣服上绣些简单的图案标志来装饰自己，不过这种制作工艺其过程可算复杂，除了要在衣服上打格子外，还要运针走线地绣上十天半月，图案越复杂制作过程也越长，绝对是培养耐心的好方法，不过笔者却不是这块料了，所以这里就不罗嗦了。

以上介绍了这么多制作T-Shirt的方法，不知道哪一种更适合个性十足的你呢？不如马上行动，制作一件只属于自己的T-Shirt来迎接夏天吧！■



十字绣：美丽世界的女孩－清华同方特别提供



●福建晋江　范红利

这期看了杂志后拍案叫绝，从卷首到月记，最为精彩的莫过于东东的《玩家维权大法典》了，不愧是学法律的，佩服之余我也打算自考法律了，希望自己也可以像东东兄那样有严密的逻辑思维（顺便说一句，我也是江西的哎，我们还是老乡呢！）

那天打了个电话到编辑部，一个MM接的电话，说东东出去采访了，可惜！顺便就聊了几句，夸奖了大家一番。可惜MM是新人，谈起97年98年的杂志时她就不知道了，估计也只有游骑兵、小马二位开国元老知道了，真是物是人非呀！

顺便说一句，办公室配了台旧电脑，PⅡ266，96M内存，我就整天琢磨这老古董能玩什么游戏。从网上DOWN了个《曹操传》，80M用了4个小时，还不能玩！只好去找SFC模拟器游戏了，希望可以找到一点当年的感觉（东东该说了：又是一股翡翠白玉汤的味儿！）。

★东东

呵呵，原以为新读者比较喜欢来信，可是这期发现元老们的信也是很多呢……虽然杏花村装修成“大话家游”了，可还是希望新老朋友都常来坐坐，不要一个人躲在角落里对着老爷机发怀古之幽情哦~

另外，其实《玩家维权大法典》并不是很专业，呵呵，考虑到《家》是游戏杂志不是法律杂志，只是谈了一些浅层的法律问题。在写作中也和一些搞法律的朋友交流过，往往发生我说的游戏名词人家不懂，人家说的法律名词我不懂的尴尬情况……汗，看来玩家维权，还真是任重道远啊~其间还有个律师朋友开玩笑说，既然是虚拟财产官司，律师费就用虚拟货币支付好了！我狂晕！

●江苏南京　陈冲

我看的第一期“家游”是杂志改成全彩之前之后一期，比起那些看了七八年杂志的老读者来说，我只能算个小辈，在这里谈一谈我对杂志的看法。

文渊阁是我很喜欢的一个栏目，但精品的文章却很少了，有一些甚至是很烂的文章，比如《破天一剑》那几篇。希望小编们多选一些比较好的，或者也可以把以前的经典文章重登，比如传说中的《夏末秋初》，在此向形像前辈致敬。还有，前面的月记写的真不错，但如此一来小编们好像就不常露脸了，偶尔出来一下也只是一两句而已，稍显沉闷，听石子姐姐念叨念叨网游中的趣事也是一种享受啊。

★石子

呵呵，前几天我还在和别人念叨网游中的事情呢，不过眉飞色舞中却发现，只有我一个说得起劲，而听者一直在旁边打哈欠，郁闷！尽管我是个网游迷，但毕竟萝卜白菜各有所爱，自己喜欢未必别人就感兴趣，说说开心的事当然好，只怕不在其中就未必明白那些故事的乐趣。没有接触过游戏的看官们，也许会觉得我的故事苦闷呢！



有如此的疑问，我也就很难下定决心拿这些鸡毛蒜皮来给大家消遣了。不过，陈冲朋友的建议，偶以后可以考虑试试看哦~

●甘肃张掖　周鹏

你们好！我是一名在读高二学生。我不仅是铁杆游戏迷，而且是PLAY!的忠实读者，在对游戏的态度上，我完全可以称得上疯狂！

自从第一次接触游戏（红白机），我就被它深深的“诱惑”了。随着不断对它的深入了解，我逐渐被它所散发的艺术魅力所打动、感动！可以这样说，游戏已成为我生命中的一部分！有如眼睛、大脑一样，牢固地在我心灵中、脑海里、身体每一部分扎下深深的根。它对于我，比海洛因对于吸毒者还要有过之而无不及！（呵呵，也没有这么厉害啦！）

自上高中以来，因过度泡网吧、玩游戏而初中优异成绩一落千丈。我一度对自己失去信心，一天天颓废地泡在游戏里以找到心灵的安慰。大学那时对我是一个美好而遥远的梦……我无颜面对父母！那时，我常常自欺欺人地对自己说：“我基础好，不学也行！何况我还不错嘛！”

就在我快要从强手如云的“重点班”（年级最好的班）被淘汰出去时，你们杂志上发表的一则消息“北京航空航天大学招收游戏专业人才”令我燃起了学习斗志。每天令我自己害怕的埋头苦学，令我一跃从年级400多名上升为200多名。要知道，我是个天才！！哈~~我的终极目标就是北京航空航天大学！我拼了！

这次给你们写信，主要想把心中压抑的这些话一吐为快。此外，我还想问你们几个问题，希望你们帮忙解答。第一，北京航空航天大学的游戏设计专业除了向广东招生之外，什么时候能在全国招生？第二，游戏专业属本科还是大专？第三，如果它2005年前不向全国招生，有什么别的大学可供选择？

希望你们在百忙之中给予解答，这对我至关重要，也许关系到我的一生！希望你们看在我一片诚心和中国游戏产业的发展上，不要让我白白苦等流泪，再次谢谢你们！

★小马

中国游戏业紧缺人才，而许许多多的玩家又有一个成为游戏人的梦，那么相关的游戏教育便成了这之间的一座桥梁。暂时抛开现在诸多的游戏设计培训之类的非学历教育不谈，目前国内开展直接与游戏有关的正规学历教育的院校十分有限。北京航空航天大学软件学院是其中之一，其软件工程硕士的培养方向之一，便是“计算机游戏设计”！在该院《2004年软件工程硕士招生简章》中，报考条件一项对考生所在地域没有限制。对于你问的该专业属本科还是大专的问题，我想你可能一时兴奋没有看清楚，杂志上那则新闻的标题就是“国内高校开始培养游戏硕士”！

研究生咱们可以作为中期目标，先放放，短期目标自然定在本科和大专。在北京广播学院《2004年艺术类专业招生简章》里，我们可以发现一个新的专业“互动艺术”，它的培养方向是“从事游戏策划、设计、制作等工作的复合型人才”。唯一遗憾的是，这个专业还在审批过程中，存在变数（汗~）。另外，北京北大方正软件技术学院设有“影视游戏动画艺术”专业，广州大学华软软件学院设有“游戏软件设计”专业，这两个都是3年制的大专，后者目前只在广东招生。



为了方便周鹏和其他朋友查询信息，我把相关的网址记录在这里：

北航软件学院：www.beihangsoft.cn
北京广播学院：www.bbi.edu.cn
方正软件学院：www.pfc.edu.cn
华软软件学院：www.sise.com.cn

游戏教育这个很多朋友关注的话题，我们可能会在近期杂志里组织一些更详尽的内容。这里先不多说了，祝周鹏以及其他学生朋友们保持天才的感觉和旺盛的斗志，好好学习！当然，该放松的时候，也要光明正大地玩啊！

●江苏镇江　马文彬

你们好！是不是收到当兵的来信，很吃惊呢？第一次吧^^

当兵前，玩《奇迹》，热衷于它，是它给予我快乐，给予我"幸福"。玩过《奇迹》的人，是不会再喜欢上别的网络游戏的，我相信，绚丽的魔法，闪亮的装备，发光的武器，令我着迷。玩了一年的《奇迹》，在7区2服当魔法师，练到240级+9火装+11玛玡雷杖，4个月过去了，我无时无刻不挂念着他——轩雨之泪（我的ID），还有想念我《奇迹》的老婆，是《奇迹》让我认识了她。我们在MU里相遇相知并相爱，她陪我走过了一年的春秋冬夏，陪我从中级玩家练到高级玩家。4个月前，网吧里很多人都因外挂，封的封，盗的盗，剩下我那240级的角色，成为网吧里法师之最。我天天玩，夜夜玩，接近入魔，由于年龄的限制和对前途的着想，被"抓"来当兵，间接的说，《奇迹》让我走上了当兵的路^_^！过去的就过去了，现在不能上网，不能玩MU，但我仍关心注意MU，只能把我的轩雨之泪当作纪念品，我跟我网上的老婆爱的纪念。

如今，我失去了MU，也失去了她，我失去，我茫然。当兵的就是这样，注定失去一切，把自己的一切都奉献给祖国。希望，你们能给我这个曾经迷恋于MU的玩家一份MU的东西，哪怕是一份《奇迹》的资料，我也会好好保存它，毕竟MU是我第一部网络游戏，也是我最后一部！

★游骑兵



这位朋友说笑了，十年来《家游》杂志的读者中，军人朋友可是难以记数哦！

网络游戏的确有它独特的魅力，以这款《奇迹》为例吧，不久前台湾省的"奇迹奇人异事大搜查"活动里，一对新婚夫妇林先生和黄小姐便是在游戏中相遇的，3个月后他们就走上了红地毯，比你还厉害吧？呵呵~~

虽然军人玩家为数不少，但入伍之后，游戏机会终究是少了很多很多，这确实也是一种牺牲和奉献。我代表《家游》的小编和广大能够在家安心游戏的幸福玩家们，向你和全国其他战友＆家友致敬！



★小马：敬礼时候别忘了戴上头盔~~

马文彬朋友对游戏的痴情令人感动，石子翻遍了自己的网游周边百宝箱没有找到合适的纪念品（我看她是舍不得，哈！），于是决定用本期玩家广角中介绍的酷T恤DIY方法，为他亲手做一件MU的T恤衫！

●湖南安乡　石俊

各位朋友，工作辛苦了！刚刚走上教师岗位的我，爱上"家"已经有些年了。回想大三时，朋友一邀，便飞奔网吧……噢，往事不堪回首月明中（哈）。今天身为班主任的我，碰到有学生玩游戏，二话不说，立马给他上一堂政治课。待口干舌燥之余回到家，首先瞧瞧的必是"家"，一边看，一边回想刚才的那副严肃劲，自己觉得挺好笑的——"名师出高徒"。

我个人觉得现在的"家"办得很好，很棒！比那些靠着赠品吸引读者的刊物强多了。"家"靠的是实力，是货真价实的东东。但①在竞技游戏方面有些不足，我觉得应该加一个栏目"竞技天地"；②既然"家游派"已经成立，我觉得可以在"家"中开辟一角，在会员中评选每月一星，还可以开通会员短信留言，择优刊登在杂志上，增进会员间的交流；③不知"家"可否与一些游戏商联系，一些很古的游戏现在已经买不到了，能不能开辟一角邮购经典老游戏（如《信长之野望·烈风传》，我找了两年也没找到），拜托了……

抱歉，我是教数学的，文笔不是很好，希望各位千万忍住，不要喷饭！祝小编们帅哥更帅，靓女更靓！



★东东

唉，我说石老师啊，你们老师的祖师爷孔老夫子说"己所不欲，勿施于人"，到你这里怎么成了"己所欲之，不施于人"啦？完全是双重标准嘛，我代表你学生中的家游读者，向你提出最严正的抗议！^_^，玩笑玩笑，其实，对于如何教育游戏中的学生，我觉得具备老玩家和人民教师双重身份（人格？）的你应该更有办法，说不定哪天你的高徒XXX同学就写了本书《玩着游戏上哈佛——仅以此书献给我的恩师石俊同志》……哈哈。

我觉得你的建议很有建设性，尤其是第2条，不过第3条有点困难，因为绝大多数那个时代的老游戏都没有国内正版，所以要想找到游戏商进行邮购业务可能难度很大。其实我觉得老玩家们也无需整日沉浸在昔日的光荣中，新游戏中仍然有不少的经典，只要我们像当年一样投入的去玩，也一定会发现它们的乐趣!!

●山西　史若鹏

看到第3期34页的标题实况足球Ⅷ，狂喜，但仔细一看文章，原来是Ⅶ啊，失望，是印错了吗？我算是《家游》的老读者了，但一直没有勇气填这个读者调查表，这次豁出去啦~~我可以提一个建议吗？你们每个月出杂志可否快些呢？我每次买《家游》都至少跑两次，所花的车费都够再买好多期《家游》了，真的，一点也不夸张。也许每次的《家》都得来不易吧，所以我对每本《家》都特别的爱护，小心爱护，小心收藏，哇……

我发现我是一个很"过时"的玩家，每款游戏我都需要看着攻略才能打完。曾经有一个梦想，我什么时候才可以写攻略给别人看呢？唉，也许是我家买电脑太晚的缘故吧！在多少人都为《仙剑》流过泪之后，我才流泪；多少人唾骂过《仙剑二》后，我才唾骂。写到这里，有种跟屁虫的感觉，汗~~也许因为种种原因，我才更喜欢看《家》上面的游戏攻略，有时颇有雪中送炭的感觉，感谢啊！另外，《家》上面介绍的一些新游戏，也让我大开眼界，同时更让我有了期待的感觉。

★月月

老读者的观察力的确很强，第3期34页的标题果然是"印"错了。"Ⅲ"与"Ⅱ"，这是头晕眼花之后的非必然产物，今后还望各位多多指正。目前杂志的上市时间相对还是比较固定的，每月的上市时间不会相差很远，有可能的话可以在固定地点购买，让书店老板帮忙留一本，可以省去不少跑腿费吧，呵呵。

"过时"的玩家？玩游戏可不象做杂志吧，不存在什么时效性的。想玩些什么全是由个人兴趣而定的，偶尔拿出上世纪90年代的古董级作品，未尝不能获得更多的游戏乐趣。一直以来的观点——用欣赏的态度去游戏。千万别把游戏当工作来完成。看你谈到自己的梦想，"我什么时候才可以写攻略给别人看呢？"这样的"邪念"是万万要不得的。写攻略是件极其痛苦的事情，为了把游戏流程转化为文字，一个游戏要通关至少两次，并尝试各种BT的方式，完全失去了游戏乐趣。所以在此强烈建议各位非职业撰稿人的玩家，还是专心去欣赏游戏本身的乐趣吧。



“家游”《天堂Ⅱ》内测玩家招募结束！

本次活动从填写 4 月杂志调查回函的家游派会员和普通读者中各自随机抽选了 50 位幸运读者，以下是 100 位获得《天堂Ⅱ》内测账号的读者名单：



有一份期许就有一份收获！

虽然从杂志上市到本次活动结束只有短短的 15 天时间，但是我们却在这短暂的时间内，收到了 500 多份回函，可见《天堂Ⅱ》游戏的魅力不小呢，呵呵……

此外，参加本次活动的读者回函留言，石子也都仔细阅读了，下面摘抄几份有趣的留言，希望以后大家可以踊跃参加“家”里的活动哦！人人都会有机会的！^ ^

●安徽李剑峰：本人购买《家游》已经很多年了，希望能参加内测。
（石子：这是第一位及时回复了小编的 EMAIL 确认信，第一时间拿走账号的读者哦！）

●上海郭鑫荣：我这个人很懒……给我《天堂Ⅱ》的内测账号吧！^_^
（石子：晕 ~~ 怎么你一祈祷就马上灵验了，比希瑞还神…-_-！）

●浙江俞剑云：每期《家》的读者调查问卷，我从来不写，因为留言板右下角的图太好看了，就作为收藏。今次，为了心仪已久的《天堂Ⅱ》账号，只能忍痛割爱了。
（石子：还好还好，这次“忍痛”得到的结果还不错吧。不过，收藏“家”的调查问卷还真是很另类的一种，以后可不能让美编放太好看的图图了，不然大家都拿去收藏，谁给我们提意见啊！@.@）

●北京金涛：很惭愧，这是我第一次买 PLAY!，目的是——天堂Ⅱ内测账号。不过，我发现我爱上了 PLAY!，怎么办？只好多吃几天馒头咸菜了——省钱买书！PLAY 别让我失望啊！努力！
（石子：欢迎新朋友的加入，我们会努力的！）

●山东薛松：马上要高考了，《家》成了我唯一放松的途径，在此希望《家》越办越好，发行量过亿；亲人们的工资奖金越来越高！6 月见！OVER
（石子：汗……因为是随机抽选账号，回函的留言都是选完了才看到。为了公正起见，还是发账号给你了，但是希望你以学业为重，不要因为游戏而耽误功课哦！）

●新疆孙元：初中时曾坚持大半年寄回函，但不幸从未中奖，后来改变战术，只挑重要的，包括有奖的、百期的、可以入会的……寄！
（石子：原来寄回函也有战术啊，那这次关于你是如何通过寄回函卡而抽选到《天堂Ⅱ》内测账号的经过，是不是该写个“攻略”来给大家借鉴呢？呵呵呵……）

地区	姓名
北京	俞洪斌
上海	张亮
辽宁沈阳	张建兴
四川成都	张璐
江西南昌	陈刚
北京	庾燕飞
上海	张盛昆
河北秦皇岛	刘煜
四川成都	迟成杰
江西南昌	谢锐峰
北京	姜微
上海	曾涛
河南郑州	李想
四川岳阳	贺荣
江西	林萧
北京	朱鸿宇
重庆	王延
河南洛阳	甄冰
四川岳阳	罗键
江西赣州	李蓉
北京	孙翔
重庆	黄丽鸣
山西大同	张小伟
四川乐山	祁宏利
云南昆明	房建谊
北京	金涛

地区	姓名	地区	姓名
石家庄	李杨	江苏常州	罗灿
山西	阎骕	广东湛江	陈晨
浙江宁波	郑建华	天津	刘晓璐
云南昆明	张昕	山东济南	吴小朋
北京	王晓菁	湖北武汉	曹慧博
石家庄	杜振量	江苏苏州	李冉
山西太原	黄华	深圳	严峻
浙江杭州	王俊杰	天津	王心欣
广西南宁	李隅	山东济南	陈波
北京	徐东	湖北武汉	梁广宇
河北保定	黄亮	安徽合肥	何宁宁
山西晋城	赵书正	福建厦门	郝文博
浙江海盐	俞剑云	天津	夏雷
广西南宁	蒋晨曦	山东青岛	赵一凡
北京	赵洋	湖北宜昌	周克勤
河北承德	李亚	安徽合肥	林齐生
内蒙古	王娜	福建福州	陈颂
浙江丽水	林炳烨	上海	陈刚
广西桂林	孟蕾	辽宁大连	王锋春
北京	孙沛	湖南益阳	刘南
河北唐山	朱霖	安徽蚌埠	李剑峰
黑龙江	陈昕	福建邵武	李皓
江苏南京	郭兴伟	上海	方元
广州	何浩淼	辽宁大连	赵阳
北京	张涛	湖南长沙	蔡明哲
山东新泰	薛松	安徽蚌埠	齐峰
黑龙江	吴嘉	海南文昌	赵炜
江苏南京	蔡捷	上海	郭鑫荣
广州	高鹄	辽宁盘锦	付鹏云
天津	陈振林	湖南长沙	郭亮
山东济宁	陈子恒	安徽淮北	王昊
陕西西安	何志鹏	乌鲁木齐	孙元
江苏南京	陈明	上海	赵雪
广州	钟雪松	辽宁鞍山	盛兆磊
天津	李迪	湖南株洲	齐致远
山东淄博	袁立勇	安徽淮南	张雯琳
陕西西安	王彤	新疆奎屯	梅涯冰

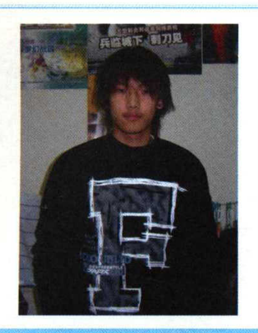
寰宇之星·《家游》春季调查获奖名单

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
天津	马天仪	甘肃武威	孙斌	安徽合肥	李啸寰	辽宁盘锦	付鹏云	湖南永州	曹中杰
北京	周绍滨	山东泰安	王然	江苏南京	陈冲	河南郑州	高鹏	吉林敦化	徐兴智
安徽黄山	罗文宇	辽宁沈阳	杨勇	上海	徐斌	四川泸州	罗朗娟	黑龙江	陆建国
河北唐山	褚鹏	内蒙	王浩然	湖北荆门	张蕾	海南文昌	赵炜	吉林	姜寅彪
山西太原	岳阳	河北唐山	朱霖	甘肃兰州	周杰	四川绵阳	谢波	广东深圳	张睿彬
安徽蚌埠	齐峰	浙江慈溪	杨银迪	上海	贾曈彤	天津	陈振林	湖北仙桃	刘青
北京	谷睿	江苏宿迁	徐琦	江苏扬州	柳春	河南郑州	卢丙阳	安徽安庆	石钰
北京	郑博铭	吉林长春	刘磊	广东东莞	李立婷	四川西昌	蒋鑫	四川	潘钢
辽宁	许峰	北京	丁力	内蒙	黄威	河北邯郸	胡耀鹏	河南	左寅武
浙江上虞	王一敏	山东临沂	周圆	北京	佟大昕	湖南邵阳	牛波杰	重庆	万斯

（以上 50 位获奖读者各得到由北京寰宇之星软件有限公司提供的精美礼品一份）

家游派 会员天地

首届"家游派"俱乐部地区"家游使者"竞选入围揭晓



1号选手竞选书

★姓名:王希
性别:男
年龄:19
地址:北京市海淀区
校内职务:团支书
会员卡号:00244
一周在线时间:30小时,周末在家基本全时在线。

活动经验:组织过小型家友聚会,校内组织过一些春游等活动,不过对此方面经验欠缺。

活动设想:游园,聚餐,洗劫编辑部等等……
用一句话表达你最想对当地家友说的一句话:为家友(游)服务!

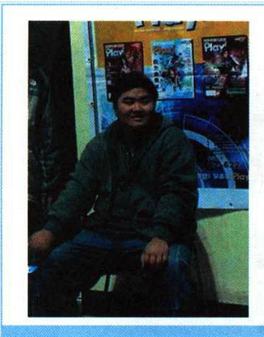


2号选手竞选书

★姓名:孟繁亮
性别:男
年龄:24
地址:北京市朝阳区
社会职务:员工
一周在线时间:至少50小时

活动经验:有丰富的组织工作经验,善于沟通。有较强的策划能力。奇思怪想较多。

活动设想:经常组织一些比赛和交流活动,让电玩迷们有一个良好的交流环境。
用一句话表达你最想对当地家友说的一句话:游戏者的游戏。



3号选手竞选书

★姓名:韩舜哲
性别:男
年龄:19
地址:北京市海淀区
校内职务:普通学生.
会员卡号:00184
一周在线时间:周一至周五每天晚上7点到11点,周六日均可随时在线。
活动经验:曾多次协助北京家友聚会组织工作。曾多次组织同学间的聚会,并取得不错的效果,增进了同学间的感情。
活动设想:由于目前身在北京的家友多以学生为主,我会选择定期举行家友的聚会(主要以农历春节、劳动节、国庆节及寒暑假为主。临时性的小规模的见面不算在内),并且会组织北京家友参加在北京举行的各式游戏展会,并及时对其进行报道。我会尽我一切的可能去帮助那些需要帮助的家友们。
用一句话表达你最想对当地家友说的一句话:网聚家友的力量。

(以上是北京地区家游使者竞选资料(按姓氏笔画排序)
上海地区因应征读者资料不全暂时空缺)

活动快报

《家游》杂志将参加于5月中旬在京举办的"科技周展览会",到会家友凭会员卡有海报等小礼品赠送,每天提供礼品80份,先到先得。同时,在三天展会中提供"家游派"俱乐部入会名额50名并有礼品赠送。您还可看到家游历年杂志展示并可限量优惠购买,欢迎各位家友到会参与!

活动地点:北京展览馆

活动时间:2004年5月15日—17日

科技周简介:"2004北京科技周网络创新生活展览会"是在科技周主场隆重推出的项目,成为科技周的重要活动之一。本次展会设立了网络教育展区、网上理财展区、网上娱乐展区、网上服务展区,推出了以网络为主的各种创新产品和服务内容,届时将有10万观众参观展会。展会期间有抽奖活动,充分体现互动性和趣味性,让观众通过活动对网络经济有更深的认识和了解。网络创新生活展是由北京科技周组委会办公室主办、北京科学技术协会、北京亿万经典展览展示有限公司、北京汇一伟业文化发展有限公司共同承办的。

家游派小工.绿草地

投票说明

各地区最终选出"家游使者"一名。虽是竞选地区的使者竞选,却是"家游"首次从读者中诞生的大使,请全国范围的读者投出您郑重的一票。大家可以在本期问卷调查中填写选票,也可在论坛"会员天地"专区中,进行投票。

所有参加本次竞选活动但未入围的读者,将获赠"家游"时尚背包一个,即日寄出以资鼓励:)





先睹为快

我们在此为广大读者挑选了几款市场热销产品。赶快看向这里，武装自己、充实自己，携手在游戏中学习、在游戏中成长吧。



编号:001
零点行动攻略战术手册—CS 1.6 版完全指南
○原价:29.90
◎优惠价:23.00
●会员价:20.00
随盘附赠 192 页 16 开全彩手册



编号:002
超时空要塞—二十周年典藏纪念
○原价:32.00
◎优惠价:28.00
●会员价:25.00
1VCD+2CD+1 书



编号:006
富甲天下 4
○原价:69
◎优惠价:65
●会员价:60
内附'富甲天下网'一年免费使用账号

邮购需知:

● "家游派"会员，享受产品"会员价"，请在附言栏中写清所需产品编号、会员卡号；

●《家游》的普通读者，享受产品"优惠价"，请附言栏中写清所需产品编号；

●以上所有产品免邮费，请按额汇款并另付挂号费 3 元 / 次，款到五个工作日内发货。不挂号丢失不予补寄，请谅解。

注：家游网站现已开设邮购订阅专区，赶快看看去吧！



编号:009
魔力宝贝 4.0 乐园之卵-2004 超级权威攻略
○原价:30 ●会员价:28
1CD+ 攻略手册（特殊商品无优惠价）
乐园之卵全新界面详解
乐园之卵战斗系统解析
乐园之卵家族系统全面开放
乐园之卵精灵变身系统揭秘
乐园之卵新增任务完全攻略



编号:010
名画家鉴赏-猎人
○原价:28.8
◎优惠价:26
●会员价:24
HXH 大词典
160 张绝美彩图
动画角色资料揭密

汇款地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室
收款人：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话： 010-88146001/6002/6003
010-88115658
电子信箱：duhui@playgamer.com



编号:011
恋爱游戏制作大师 2- 国际中文版
○原价:69
◎优惠价:65
●会员价:60
让你亲手制作自己心目中的恋爱游戏

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 3 元 / 本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：duhui@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递■游戏观点■极限攻略：一些读者认为，游戏杂志传统栏目"前瞻、评论和攻略"是那些职业或半职业游戏撰稿人的天下，不然。如果你的游戏嗅觉够敏锐、观点够新辣、钻研够精深……总之有一样就行，你的文章就可能出现在杂志上。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K 文："K 文"之意取自"BBS 上帖子超过 1K 就没人看"的说法。不长不短的千字文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全属于你。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，收集狂人请共享你们的图片。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。



□人物：特色玩家、产业人物或相关社会人士的专访和介绍，这里也许会出现你自己或者你的朋友。

□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，我们不能脱离生活。

■大话家游：你的来信，你的电邮，你的帖子，你的……

■软硬武略：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器、手机游戏等同样好玩的东西。

投稿地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于 A4 规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用 JPG/PSD/BMP 等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

〔2004 年第 3 期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	18.5%
还不错	73.2%
一般般	7.6%
不太好	0.6%
糟透了	0.1%

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：3.15 玩家维权大法典
本期读者阅读最不舒适的版页：
新作速递：车手III（P36~37）

〔2004 年第 3 期问卷调查幸运读者名单〕

江苏镇江	蔡旭	浙江杭州	瞿海中
广东佛山	李宗盛	云南昆明	鲁晓晨
吉林长春	张羽	四川	杨雯皓
安徽合肥	张放	浙江嘉兴	王辰峰
北京	张维	北京	房阁
福建福鼎	朱承洋	浙江嘉兴	葛冬生
河北保定	商世超	河北廊坊	郭栋
山东济南	吴小朋	重庆	代帆
安徽铜陵	王伟	吉林长春	孙鹏
黑龙江	陆建国	福建福州	黄晓文
山东济南	刘江	北京	葛建
浙江金华	华斌	甘肃天水	王润波
湖南道县	陈卓群	江苏昆山	尚宇
广东深圳	简志宏	广东珠海	刑威
湖北十堰	孔航	山东巨野	周翔

（以上读者各获得由世纪雷神公司提供的《冠军足球经理 03/04》1 套）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

家用电脑与游戏
Since 1994.6



1994

■国际游戏开发者协会（IGDA）成立

■索尼开始发售游戏主机Playstation（PS）

■世嘉开始发售游戏主机SATURN（土星）

■暴雪的镇山之作《魔兽争霸》第一代发售

■冒险游戏巨作《神秘岛》第一代发售

■光荣经典系列“大航海时代”最强作《大航海时代Ⅱ》发售

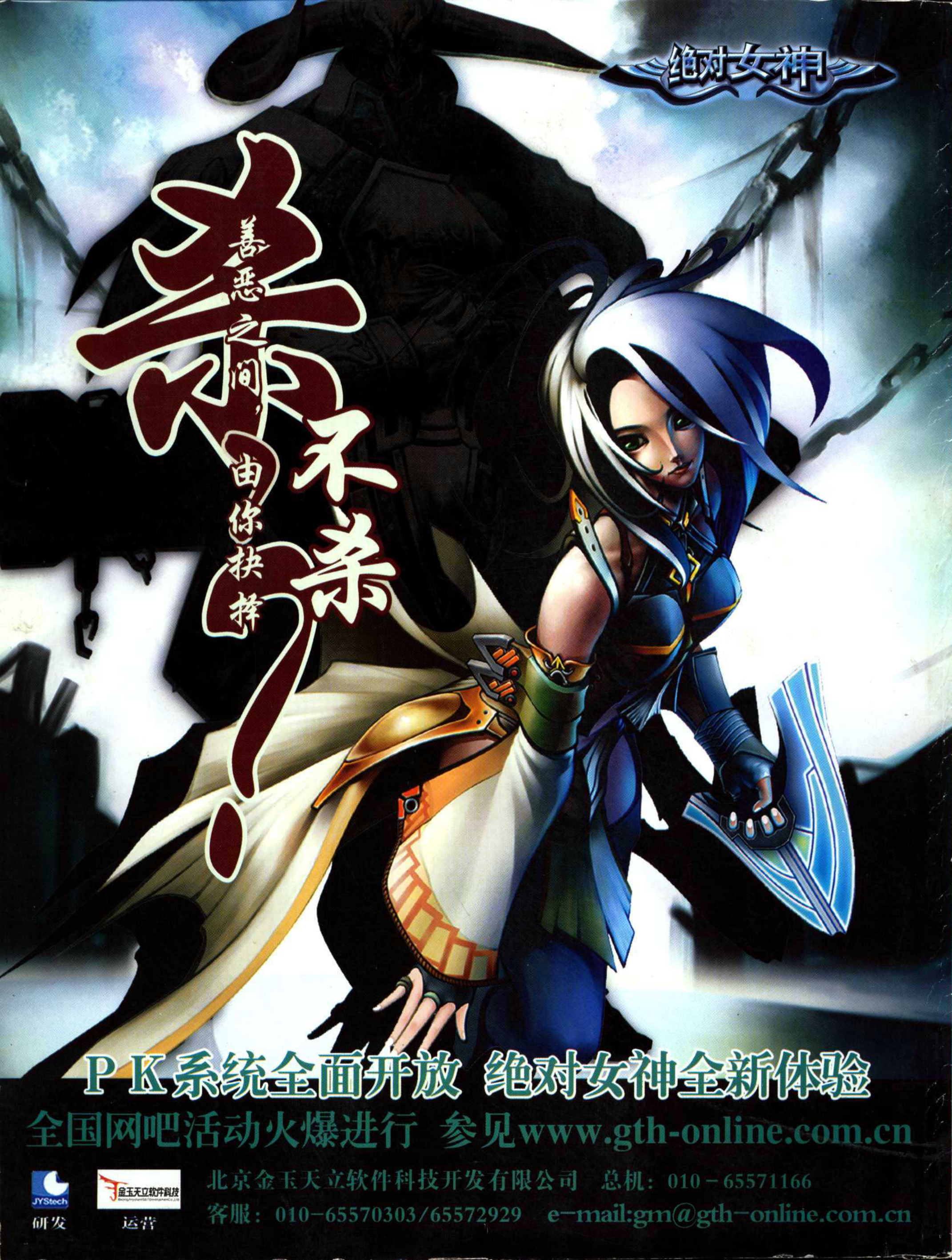
■光荣经典系列“三国志”最强作《三国志Ⅳ》发售

■大宇战棋名作《天使帝国Ⅱ》发售

■养成类游戏名作《美少女梦工场Ⅱ》中文版发售

■回合策略游戏名作《铁血联盟》发售

■国内第一款原创商业游戏《神鹰突击队》发售


绝对女神
善恶之间，由你选择
杀不杀！
PK系统全面开放 绝对女神全新体验
全国网吧活动火爆进行 参见www.gth-online.com.cn
JYStech
研发
金玉天立软件科技
运营
北京金玉天立软件科技开发有限公司 总机：010－65571166
客服：010－65570303/65572929 e－mail:gm@gth－online.com.cn



太阁立志传 V
细胞分裂：明日潘多拉
古老战争《无人地带》

天堂II 全职业深入解析
梦幻宠物大乱斗
RO 双刀刺客装备制胜篇

极动战斧 DualAction
——PC运动游戏手柄试用报告

游戏手机 N-Gage
——跟我学吃"薄脆饼"

风火转轮 GT FORCE Pro
——Logitech最新PS2/PC方向盘

SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW



太阁立志传V

完全攻略手册

文/浪子韩柏

毫无疑问,《太阁立志传V》正在将"太阁立志传"这个显赫的系列推向一个更高的颠峰。但是,因为游戏文字量巨大(超过200万字,数据来自于台湾光荣的汉化翻译部门),所以在本作中,日文汉字运用偏少,日文假名增加,造成不少国内玩家上手困难。更糟的是,根据最新消息,该游戏的中文版六月份才能问世。等待是漫长的,所以我们制作出"完全攻略手册",给各位玩家体验第五代"太阁"带来最好的游戏参考书。我们本着先易后难的原则,从基本操作,到游戏指南,再到深度攻略,一一为诸位展示《太阁立志传V》丰富的内容和技巧。

第一卷 开篇



进入游戏,看见具有日本浮世绘风格的主菜单界面。左上角第一个日文选择【はじめから】是"开始新游戏"。左上第二个选择【札一览】就是我们熟悉的"卡片一览"。第三个选择【イベントCG】是"历史活动CG"。可以查看游戏过程中发生的事件的CG。最右上角的选择【新武将登录】游戏初期是没有的,要进行游戏一段时间,卡片收集到50张才会出现。最中间的选项目【つづきから】是"继续游戏"(读取存档)"。而左下角【合战指南】是汉字也就不用多说了。

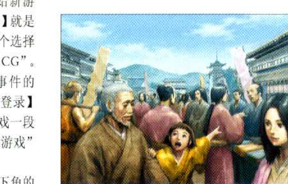
正下方的【ミニゲーム】是"迷你游戏",卡片收集度400张后显示。右下角的【おまけ CG】是"追加CG",卡片收集度300张后可见,是一些非常特别的CG。具体是什么,哈哈!游戏到一定时候就知道了。右边的【音乐鉴赏】需卡片收集到500张后可打开进行选择。

开始新游戏后,进入年代选择,最初只有【1560年 日轮之章】,然后进入人物卡选择,最早也只有木下等几个人。只有用这些人游戏一下,收集到相应的人物卡片,才能用你喜欢的人物开始游戏。其他剧本包括:

1554年 乱麻之章 任意角色通关后追加
1568年 升龙之章 卡片收集100张后追加
1575年 霸道之章 卡片收集100张后追加
1582年 转变之章 卡片收集100张后追加(还需升级到V1.20补丁支持)
1598年 太平之章 卡片收集100张后追加(还需升级到V1.20补丁支持)

选好人物后,进入人物能力确认选择,人物的基本能力还有相应的点数浮动(技能不变),以木下为例子,能力值合计会在390~440之间跳动,建议多花点时间进行此项目选择,在游戏中,基本能力增加要等到城主阶段才可以锻炼,而且还非常不易,能在这里多获得一点基本能力自然是好的(笔者花了20分钟,选择到一个总能力433的木下,才进入游戏)。

第二卷 战国的人生



每个人物都可以拥有各自的职业,也可以自由的在游戏中转职。如何在战国乱世发展自己的职业道路呢?因为本作中,玩家可以扮演的职业角色很多,而且各不相同,我们针对每个职业进行一些简要的说明。在《太阁立志传V》中,一共可以扮演八种不同的职业。分别是属于势力系的武士、忍者、海贼、商人以及属于求道系的剑豪、茶人、锻冶屋和医师。顾名思义,势力系职业都有着各自的势力圈。玩家所扮演的角色是属于某个势力的。

一、天下布武:武士

■武士目标:

武士的作为大名家中的一员,必须为"天下一统"大业做出贡献。怎样去统一就

比较自由了。达到下面两个目标即可通关。

A、天下统一:全国所有城都归属于所属大名或盟友(同盟·従属·支配)势力中。

B、最高位就任:玩家自己或者玩家出仕的大名获朝廷赐封的“太政大臣”、“关白”或“征夷大将军”三个官职之一。

■加入武士:

武士是从属于全国各大名家的职业,想成为武士必须到大名家仕官。武士以外的职业也能转职成武士,但不能和其它三个势力系职业兼职。如玩家从属于忍者众、商家或是海贼众的话,就必须先辞去在该势力的职务,拜访自己仕奉的主公递交辞呈吧。

到大名家仕官,必须前往改大名所在的城池。如果直接出仕大名,则成为该大名的直臣;如果出仕的是该大名家的其它家臣,就会成为陪臣(家臣的家臣)。陪臣在功勋的计算上和直臣不同。

要仕官也不是随便就可以的。玩家选择出仕的对象必须拥有足轻大将以上身份。玩家要通过【贈り物】、【茶会】以及【手合わせ】(就是比武)等方式提高对方和自己的亲密度才能获得出仕对方的认可。

■武士生活:

开始武士生涯后,每个奇数月的 1~5 日,都要回城出席大名(或者玩家所属城的城主)的评定会议。完成会议上交付的任务和获得战斗军功提升玩家的武士功绩。评定会议的流程一般有任务型和合战型两种:

A、奇数月的月初在城里参加评定:获得军备、调略、内政等方面的任务;在期限内完成任务,高额的成果能获得更多的武士功绩;回城向主公复命,如果没有在评定前复命就算任务完成也会受到主公的呵斥,降低功勋。

B、奇数月的月初在城里参加评定:率领部队参加合战,活跃于战场的部队能得到较多的功绩。

完成任务和战斗后,直到下次评定中间的时间可以自由安排。是拜访其它人物增广人际关系,还是去做些买卖增加自己的财富都可以。不过随着下次评价会议的接近,也要注意自己的体力是否充分,否则可能会影响下次的任务。随着功绩不断提高,玩家在武士阶级的身份也会获得提升。提高身份后,薪水、可以接受的任务种类以及合战中可以统率的士兵数量都会获得提升。

◆武士身份及功勋值列表:

身份	必要功勋	最大兵士数	特征
足轻组头	0	1500	最低级武士,只能接受最简单的内政型购买任务
足轻大将	200	2000	可拥有自己的家臣,可劝诱浪人加入,接受任务增加
侍大将	600	2500	居住条件改善,可接征兵、破坏等任务
部将	1400	3000	可接受高级的外交和开发型任务
家老	3000	4000	拥有等同城主国主的身份,可劝诱其它势力城主加入
城主	3000	4000	一城之主,可自开评定会,可对居城的进行各种开发
国主	3000	4000	掌管多个城池,可以对支配的城池进行管理

二、百炼成钢:忍者

■忍者目标:

忍者是从属于忍者众的职业。忍者可以帮助支持的大名家“天下一统”。忍者达到以下目标之一即可通关。

A、支持的大名统一天下:玩家所属忍者众支持的大名完成天下统一或者获得正一位的官位。

B、全国制霸:全国的忍者里被所属忍者众及同盟势力的忍者众支配。

C、全国统一:全国的忍者里被所属忍者众势力支配。

■加入忍者:

要成为忍者的一员,必须从属于全国各忍者众势力。其它势力系的职业要成为忍者也要先辞去在该势力的职务,拜访要加入的忍者里的忍者屋敷。和扮演武士不同,忍者里的头领是不会接收玩家加入的。只有到忍之里中忍以上身份的人物家中拜访,才能选择加入该忍者众。玩家可以在里练兵场选择加入,也可以到忍之里中忍以上身份的人物家中拜访成为人物的下属。这时可以通过在下忍处用【贈り物】或【手合わせ】等方式提高亲密度获得给上忍或中忍的介绍信。

■忍者生活:

成为忍者后,必须参加头领的评定会议,完成交付的任务和获得军功都能提升忍者功绩。评定会议的流程和武士相同。玩家可以到所属忍者众的里修业场学习忍者的技能,也可以潜入其它忍者里的修业场。随着功绩的积累,玩家在忍者里的身份将得到提升。薪水、可以接受的任务以及合战中可以统率的士兵数量都会增加。

◆忍者身份及功勋值列表:

身份	必要勋功	最大兵士数	特征
下忍	0	1500	最初级的忍者身份,可以接受的任务少
中忍	1000	2000	以拥有自己的部下,可以劝诱浪人加入
上忍	3000	3000	上级的忍者,可以接受的任务开始增多
元缔	3000	4000	成为一里之主,可以自行召开评定会

三、四海踏波:海贼

■海贼目标:

海贼是从属于海贼众的职业。同忍者一样,海贼众也能帮助支持的大名家“天下一统”。达到以下的目标之一就可以通关。

A、支持的大名统一天下:玩家所属海贼众支持的大名完成天下统一或者获得正一位的官位。

B、全国制霸:全国的海贼砦被所属海贼众及同盟势力的海贼众支配。

C、全国统一:全国的海贼砦被所属海贼众势力支配。

■加入海贼:

海贼是从属于全国各海贼众势力的一员。其它势力系的职业要成为海贼也是不能担任其它势力系职业职务的。和忍者相同,海贼砦的头领不会接收玩家加入。玩家可以在练兵场直接加入。拜访要加入海贼砦中拥有水夫头以上身份的人物才能选择加入该海贼众。一般来说新人物要拜访船头和水夫头身份的海贼,也需要通过在同砦水夫处获得介绍信。

■海贼生活:

成为海贼后,要按时参加评定会议并完成任务或获得军功,提升海贼功绩,会议流程和武士相同。另外玩家可以砦修业场进行海战技能和船只驾驶的学习,也可以到町中的道场进行武艺锻炼。随着功绩累积,玩家的海贼功绩会得到提高,在海贼砦的身份提升,薪水、可以接受的任务种类以及合战中可以统率的士兵数量都会增加。

◆海贼身份及功勋值列表:

身份	必要勋功	最大兵士数	特征
水夫	0	1000	初级的海贼身份,可以接受的任务少
水夫头	1000	2000	可以拥有自己的部下,可劝诱浪人加入
船头	3000	3000	上级的海贼,可以接受的任务开始增多
船大将	3000	4000	成为一砦之主,可以自行召开评定会

四、富甲天下:商人

■商人目标:

商人也是属于势力系的职业之一。商家可以帮忙支持的大名家“天下一统”,也可以大力发展向制霸全国的商业圈努力。玩家扮演商人只要能达到以下两个目标之一就可以通关。

A、支持的大名统一天下:玩家所属商家支持的大名完成天下统一或者获得正一位的官位。

B、全国制霸:全国的商业圈都被自家势力的商人司支配。

■成为商人:

其它势力系的职业要成为商人要先辞去在该职业的职务。玩家可以拜访希望出仕的商家加入,也可以拜访该商家所属商人的民宅加入商人行列。

■商人生活:

成为商人后,玩家要参加当主召开的例行评定,完成会上交付的任务或是在商人司的争战中获得商人功绩。评定会议的流程和武士相同,仅是把武斗的合战变成了商人司的商业竞争而已。随着商人功绩的提高,在家中的职务也能获得提升。提高身份后,薪水、可接受的任务种类都会增加。

◆商人身份及功勋值列表:

身份	必要勋功	最大兵士数	特征
见习	0	1000	初级的商人身份,可以接受的任务少
手代	1000	2000	可以拥有自己的部下,可劝诱浪人加入
番头	3000	3000	上级的商人,可以接受的任务开始增多
支配人	3000	4000	成为分店长,可以自行召开评定会

玩家如何在成为商人后充分完成评定任务,获得支配人以上的地位呢?

A、商业圈和商人司:全国共有十六个商业圈,每个商家都有着各自所属的商业圈范围。一个商业圈中只有一个商家能拥有【商人司】的地位。商人司是商业圈内唯一的特权商人,得到商人司的地位是商家制霸该商业圈的证明。

像大名以天下统一为目标交战那样,商家以商业圈称霸作为目标,展开了热闹

的买卖战役。每个商业圈都由一个“有力的大名”支配。站在各商业圈的顶层的商家是“商人司”，此任命权由各商业圈的有力大名掌握。商人司的商家，能得到那个商业圈进行的交易的手续费，在商业圈里边交易交易品的时候不用缴税。

B、御用商人：特许自由出入大名家的商人被称为“御用商人”。成为御用商人的商家，可以对该大名家进行资助。成为各商业圈内实力大名的御用商人也是争夺商人司地位的重要条件。

C、商业路线：商家在町与町之间运输贩卖交易品获得利益，交易品的运输路线被称为【贩路】。玩家身分在支配人以上后，可以定制自己的贩路。

在各商业圈中，赢得有力大名主办的商人司的竞争活动，可获得商人司的地位。商人司的争夺是各商家担当1个町的发展度的竞争。1个月间町发展最快的商家获得商人司地位。为了让城镇发展，有以下方法：

◆城镇发展方法

寺社兴隆	在寺院和神社举行集会等。对有寺院的町有利
学校建設	对有寺院・南蛮寺院的町有利
町屋建設	整备町的公共设施。对町的规模扩大有利
祭祀	举行盛大的祭祀。对国内城少的有利
大茶会	举行豪华的茶会，对有茶人宅的町，是茶的产地的有利
乐市	活跃商业气氛，对特产品多的町有利。

五、武林至尊：剑豪

■剑豪目标：

剑豪是全身心投入武术之道的人物拥有的职业。要用剑豪完成游戏必须达到下面的目标之一：

A、武艺天下第一：使用刀剑类武器通过不断的个人战都获得【剑圣】这一称号，在天下第一武术大会上获得优胜，习得所有武艺秘诀。

B、流派天下第一：玩家所属流派的宗家拥有一万名以上的门派弟子，玩家兵法指南役的大名家支配力超过两万。

■武艺磨炼：

剑豪要获得世间的认可，至少必须在一个流派上达到登峰造极，获得该流派的出师印可状。

A、武艺的锻炼：要提高自己的武艺实力，可以前往各个町的道场进行【武艺师事】，提升武艺技能。

B、加入武艺流派：拜访拥有流派的剑豪时就可以选择【入门】拜师加入该流派。如果和该剑豪关系亲密就能获得入门的承认。拜师后玩家才有机会学习该流派的秘技，所有的秘技习得后就能获得该流派的印可状。

C、秘技的习得：秘技是说明剑豪实力的重要因素，拥有强力秘技的剑豪能在战斗中获得更大的优势。要习得秘技，可以在拜访和玩家同一流派剑豪时选择【秘技传授】，只要能通过个人战考验就能获得秘技的传授。要注意的是，一位老师一个月只会传授一种秘技。

D、秘技的悟得：在拜访山、滝、寺、神社类的名所时可选择【冥想】，经过一段时间冥想，有机会自己悟出新的秘技。

■为人师表：

获得印可状的玩家、在拜访其它人物【手合】获胜后对方有时会提出拜师的请求，收为弟子后可以授予他流派印可状，也可以交流学习对方持有的秘技。当真正获得【剑豪】以上身份后，可以在自宅选择建立属于自己的流派成为新流派的宗主。

■道场经营：

A、开设道场：拥有流派印可状还可以开始自己的道场。玩家在得到流派印可状后，就可以在自宅花费1000贯金钱选择【开始道场】建立自己的武馆。当持有多个流派的印可状时，玩家还必须为自己的道场选择一个从属的流派。道场建立后，可以通过道场弟子的增加获得更多的收入。

B、道场弟子的增加：可以通过下面这些办法来增加道场弟子的数量：

稽古をつける：在自己的道场执行【稽古】指令指导弟子武艺。

道场破り：拜访其它流派道场时选择【道场破り】向该道场主人挑战并获胜，或在自己的道场击败前来挑战的剑客。

弟子を増やす：增加直属弟子人数，通过【手合】让更多人拜自己为师，直属弟子中有身份高贵的人物也会增加道场弟子的人数。

师范代を雇う：雇佣【师范代】来吸引道场弟子增加，师范代可以任命直属弟子担任，强力的师范代能吸引更多的弟子。

兵法指南役になる：成为大名家的“兵法指南役”师范。

稽古道具を発明する：通过冥想发明道场使用的稽古道具。

C、道场的扩建：随着弟子增多，小道场已经无法容纳了。为了让更多的弟子能够加入，必须花费金钱对道场进行扩建吧。

■兵法指南役担当：

成为大名家的兵法指南役，可以对大名家的战略进行建议，也能增加道场的弟子人数。在拜访大名时提出【兵法指南役になる】，获得认可即可成为该大名家的兵法指南役。要成为兵法指南役必须要有相应的实力，大名也必须是玩家自己的直属弟子。

A、兵法指南：担当兵法指南役后，必须每月两次以上指导大名家人物的武艺，如果惰于指导会被该大名家解雇。前往该大名家的武将宅拜访并执行【兵法指南】指令吧。

B、战略指南：拜访大名家城进行战略的指南，听取现在该大名家的战略方针并提出自己的意见。

六、超凡入圣：茶人

■茶人目标：

茶人是致力于茶道技艺的人物拥有的职业。要用茶人完成游戏必须达到下面的目标之一：

A、成为茶圣：要得到茶圣的称号必须拥有大量的著名茶器。

B、获赐居士称号：在皇宫大内举办茶会，获得朝廷赐予的居士称号。

■成为茶人：

玩家要作为茶人得到世人的认同应该要建有属于自己的茶室。

A、茶道的学习：拜访茶人宅学习茶道技艺，要注意的是学习茶道玩家必须要拥有相应等级的茶器才行。

B、通过茶道增进人际关系：在武家宅、民家和商家拜访人物时，可通过执行【茶席】指令来拉近和对方的关系，同一对象【茶席】指令每月只能执行一次。

C、获得【茶仙】的称号：不断的茶席和技能学习使茶道技艺走向登峰造极，此时拥有等级在6级以上的茶器就能获得【茶仙】的称号了。

D、茶室的建设：得到【茶仙】称号后，就可以在自宅进行茶室的修建。

■茶器制作：

有了自己的茶室后可以开始茶器制作。在制作时，先选择要制作的茶器种类，再指定制造的工匠制作，不同工匠擅长的茶器种类不同，选错的话会影响新茶器的成品等级。玩家可以为新造出的茶器命名。

■招待客人：

拥有自己的茶室后，拜访武家宅、民家和商家的人物时可以请他到自己的茶室举行茶会，一次可招待两人。经过这样的茶会，被招待的两位客人之间的关系会发生变化。玩家可以充当中间人的身份，完成大名与大名、武士与大名之间的各种关系的斡旋。

七、鬼斧神工：锻造师

■锻造师目标：

锻冶屋是致力与锻冶打造器具为生的人物扮演的职业，完成游戏必须达到目标：做出究极武具——打造出7级的武具。

■锻冶屋发展：

A、打工学艺：到各地的锻冶屋执行【下働き】指令打工，有机会些学习到不同的锻冶技术。各地的锻冶屋分为刀剑类锻冶和铁炮类锻冶两类，要学习铁炮制作方面的技术必须去铁炮锻冶类的店铺，其它类型的武具制作技术则在刀剑类锻冶屋学习。

B、开设锻冶场：学习到各地的锻冶技术“某某伝”和【铁炮制作】后，就可以在自宅开设属于自己的锻冶场加入锻造屋的行列。

■武具制作：

A、铁的制造：不管是制作武具还是铁炮，原料【铁】是必须的。拥有【たたら制铁】技能的玩家可以在自己的锻冶场用砂铁和炭薪两种材料来进行铁的制造。砂铁和炭薪这两种材料中，拥有【砂铁采集】技能的玩家可以在移动画面中对砂铁进行采集，而炭薪可以町的座买到。

【たたら制铁】和【砂铁采集】技能可在刀剑类锻冶屋打工时学到。

B、武具和铁炮的制造：制作武具需要玩家学会如【美浓伝】、【大和伝】等，而制作铁炮则要求玩家学会【铁炮制作】等技术。这些技术都能在锻冶屋打工时学到。玩家也可以为新作出的作品命名。

■火药调和：

玩家拥有【火药调和】技能，就可以在锻冶场进行火药的配制。制作火药需要硝石、硫黄和木炭三种材料，这些材料都能在町的座及南蛮商会买到，制作好的火药可以在座出售。【火药调和】技能可以在铁炮类锻冶屋打工时学到。

■制作高等级武具：

随着锻冶经验积累，有机会进一步制作出高等级的武具。玩家所拥有的锻冶技能越全面在制作武具时也越有利。

八、妙手慈心：医者

■医者目标：

医师是立志悬壶济世，替世人解除病痛的人物所扮演的职业。要以医师身份完成游戏必须达到下面的目标之一：

A、典医：成为有名的医师，担任大名家的御医。

B、仁医：发挥医者的仁心仁术，努力替世人消除病痛。

C、药剂师：在药剂调和方面拥有极度丰富的经验。

■成为医师：

要加入医师的行列，必须先在自宅开设诊所。拜访町中的医师宅，向医师们学习医术，至少要获得【诊疗】技能医术修业才算有所成果。获得【诊疗】技能后，就可以自宅开设诊所加入医者阵营了。

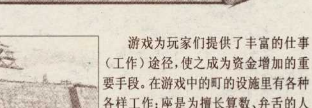
■药剂调和：

A、生药的制作：要调和药剂，原料【生药】是必须的。拥有【生药制造】技能才可以通过药草材料制作出生药，拥有【药草采集】技能即可在移动画面中采集必须的药草。不同场所的药草量是不同的，采集方法和采集砂铁是一样的。【生药制造】、【药草采集】技能可在医师宅学习医术时获得。

B、药剂调和：药剂调和的技能有【风邪薬调合】、【强壮剂调合】、【万能薬调合】、【毒薬调合】四类。拥有对应的技能就可以用制作好的生药来调和药剂。

■诊疗病人：

在自己的诊所选择【诊疗】指令，就可以在指定的期间内为町中的居民治疗疾病。诊疗前必须先准备好各种药物，可以自己调和，也可以从其它医师那里购买。开始诊疗后，会不断有患者上门求诊，根据患者的不同症状使用适当的药物处方。





游戏为玩家们提供了丰富的仕事（工作）途径，使之成为资金增加的重要手段。在游戏中的町的设施里有各种各样工作：座是为擅长算数、弁舌的人准备的工作；酒场是为擅长武艺的人准备的工作；而锻冶屋是为想修行锻冶技术的人准备的工作。

一、座的工作

在【座】里可以接受以下的工作。工作完成后，向座的亲父报告并取得报酬。

A、交易品购入（期限60日／报酬100贯）：

用给你的预算购买指定个数的交易品。交易品可以在其它町的座里买到。和其它町的座の亲父对话，会告诉你哪里有买。拥有【算术】【弁舌】技能的话，讨价还价的时候比较有利。购买交易品的价格低于预算的话，剩余的钱就归你自己了。对自己的【算术】【弁舌】技能有自信的人来说，这是个有赚头的工作。

B、宝物购入（期限60日／报酬100贯）：

给予一定的预算，购买指定的贵重品。贵重品在町的商家里可以买到。不同的町所卖的物品是不一样的，请去各个町的商家看看。另外，在大地图上走动的行商人也有可能有你需要的东西。如果是在他那里买的，购买以后还需要【鉴定】一下。拥有【算术】【弁舌】技能的话，讨价还价的时候比较有利。

C、交易品输送（期限60日／报酬50贯）：

将给你的交易品，送到指定町的座里去。到制定町的座去，把交易品交给他们。运输过程中，在大地图上有可能会遇到强盗。运输量越多，被袭击的频率越高。技能【武芸】高的人，在被袭击的时候越有利。

D、宝物お届け（期限60日／报酬50贯）：

将交给你的贵重品，送到指定武将手中。前往武将宅（城主的时候则是城），将贵重品交给他。如果武将不在的话，可以过一段时间再去找他（注：在附近的町里或者大地图上找找看，特别是町中的酒场。说不定会碰到）。

E、借金取り（期限60日／报酬100贯）：

从指定武将那里取回他欠的钱。前往武将宅（城主的时候则是城），向他讨债。如果武将不在的话，可以过一段时间再去找他。对于不肯还的，可以这样做。

引き下がる——离开他家重来一遍。

力づくで取り立てる——就是打架，但是如果输了就要不回来了。

頼み込む——磕着头拼命地请求他还钱，但是如果（让对方）生气的话，就要不回来了。

こっそりスる——偷回来，但是如果败露了的话，就要不回来了。

利用特殊技能卡片——【一ロメモ】，如果是关系很好的武将，立刻就会把钱交出来的。

如果一次都不肯还钱的话，和他喝茶试试。

F、特产品调查（期限60日/报酬50贯）：

调查制定地方的所有町的特产品。前往指定地方所有町的座，选择【相场调查】和【话す】调查特产品的内容。

二、酒场的工作

在酒场可以接受以下的工作。工作完成后，向酒场的女老板报告，以获得报酬。

A、用心棒（期限20日／报酬100贯）：

做酒场的保镖。住在酒场里，把酒品不好的、闹事的客人赶出去。顺利渡过20天，任务完成。

B、助太刀（期限60日／报酬100贯）：

帮人打架。到达工作目的地的町，个人战开始。对手全员被打倒，工作完成。如果在战斗的中途请你来帮忙的人被打倒，工作失败。成功则向酒场的女老板报告，以获得报酬。

C、仇讨ち（期限60日／报酬100贯）：

帮人报仇。到达工作目的地的町，进入要寻仇的民家，个人战开始。要寻仇的对象被打倒，工作完成。如果在战斗的中途请你来帮忙的人被打倒，工作失败。成功则向酒场的女老板报告，以获得报酬。

D、助っ人（期限60日／报酬100贯）：给道场做助手，和人切磋武艺。到达工作的目的地町，进入道场，个人战开始。打倒5个对手，任务完成。接着向酒场的女老板报告，以获得报酬。

E、商人护卫（期限60日／报酬50贯）：

保护商人安全地到其它町去。击倒袭击的强盗，向着目的地前进。如果在到达目的地前请你来帮忙的人被打倒，工作失败。到达目的地的时候，工作完成。成功则向酒场的女老板报告，以获得报酬（注：保护弱小的商人的战斗挺难的，主要是要兼顾商人，不过，打倒强盗可以获得金钱，一旦成功了，可以赚到非常多的钱）。

F、山贼退治（期限60日/报酬100贯）：

打倒掠夺町的山贼。前往制定地区的町，和山贼作战。所有地点的山贼全部成功消灭，工作完成。向酒场的女老板报告获得报酬。

三、锻冶屋的工作

锻冶屋的工作与座和酒场的工作不同，锻冶屋是以修业为主。报酬很少，反复在锻冶屋工作可以获得自己开办锻冶屋所必须的技能（札）卡。在锻冶屋可以接到以下的工作。

刀锻冶和铁炮锻冶共通的工作（下働き）：【炭薪购入】。

刀锻冶の下働き：【砂铁采集】→【刀制作手伝い】（帮忙锻造刀）

铁炮锻冶の下働き：【硝石购入】→【硫黄购入】→【铁炮制作手伝い】（帮助制作铁炮）。

A、炭薪购入（期限 60 日/报酬 2 贯）：

购买炼铁必须的炭薪。得到购买的预算，找到有出售碳薪的座去购买。买到后，返回锻冶屋报告，获得报酬。

B、砂铁采集（期限 60 日/报酬 2 贯）：

收集作为炼铁材料的砂铁。第一次接受工作的时候，可以获得【砂铁采集】卡（札）。持有【砂铁采集】后，在大地图画面可以实行【砂铁采集】命令。收集到足够的量以后返回锻冶屋报告，获得报酬。砂铁会因采集的场所的不同，导致每日的采集量不同。到山区里去，搜索比较有效率地采集地点。否则要在期限内完成任务是有点困难的。

C、刀制作手伝い（期限 1~30 日/报酬 100 文每日）：

在指定的期间内帮忙制作刀剑。中途如果体力不够生病的话，工作会被中止。

D、硝石购入（期限 60 日/报酬 2 贯）：

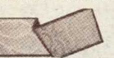
给予预算，前往南蛮商馆购买硝石。买到以后，返回锻冶屋报告，获得报酬。

E、硫黄购入（期限：60 日/报酬 2 贯）：

得到购买的预算，找到有出售硫磺的座去购买。买到后，返回锻冶屋报告，获得报酬。

F、铁炮制作手伝い（期限 1~30 日/报酬 100 文每日）：

在指定的期间内帮忙制作铁炮。中途如果体力不够生病的话，工作会被中止。



第四卷 城市的地图

一、城市设施

1、城，◆参加评定和汇报任务，城内指令：

献上	向大名献上物品，和对方亲密度上升
赠送	向城主赠送物品、和对方亲密度上升
茶席	茶会，亲密度上升
寄骑依頼	自己为城主的时候找大名要武将
战略询问	询问现在的战略方向
外交	进行外交
劝诱	劝诱对方倒戈
袭击	袭击对方
比试	比试武艺
调唆谋反	劝诱对方谋反

◆自己是城主（大名）时的指令：

评定室	命令	向手下城主发送战略指示
	主命传达	向参加评定会议的部下发布指示
	人事	部下的晋升，城主的任命，寄骑武将的派遣
	输送	在自己统治的城市之间进行物资调配
	拠点移动	在自己统治的城市之间转移据点
	合戦	出击
	战况报告	听取战况报告
休息	休息并恢复体力	
金库	城内资金（自家金库）的金钱出入	
鉴定	鉴定尚未鉴定的物品（需要目利的技能）	
茶会	召集城内武将开茶会（需要茶具）	
能力锻炼	锻炼自己的基本能力（统帅，武力，智力，政治，魅力）	

2、◆武家宅，访问城内武将，根据自己的身份，同对方的关系，亲密度的不同，可能出现的指令如下：

人物情报	查询对方的情报
劝诱	劝诱对方成为自己的部下
人材劝诱	劝诱对方投奔自己的势力
直臣劝诱	劝诱对方为配臣时（直属武将的部下），劝诱对方成为直属武将
袭击	袭击（对方和自己属于不同势力时）
仕官	出仕（如果对方同意，则成为对方的部下）
赠送	赠送物品，和对方亲密度上升（每月只能进行一次）
茶席	茶会，和对方亲密度上升（每月只能进行一次）
比试	比武
武将的爱好	打听同城武将的爱好
技能师事	向对方学习技能（需要一定的时间）
介绍信	获得与其它武将会面时的介绍信，对方只要在城内，一定会接受会面
入门	拜师（对方为武艺流派宗师）
学习奥义	向同门学习武术奥义
印可状颁发	向对方发流派的认可证（对方为主人公的弟子）

3、城练兵场，士兵募集与训练，城练兵场指令如下：

训练	士兵训练度上升
征兵	士兵数增加
施舍	士兵数增加
询问	同守备士兵对话了解情况

◆潜入到其它势力的练兵场的指令：

土地情报	调查人口和石高产出情况
战力情报	调查士兵数量及训练度
物资情报	调查军事物资储备情况

4、自宅，自家，指令如下：

休息	休息恢复体力
金库	金库的金钱出入
所持品鉴定	鉴定-鉴定尚未鉴定的物品（需要目利的技能）
搬家	搬家到其它町（自身为浪人的情况下）
新流派建立	创建自己的流派（学会的奥义达到一定数量）

得到特殊卡片之后可以开办下列设施（只能任选其一）：道场、锻造屋、诊疗所、茶室。

二、町内的设施（町内的设施共计 17 种，不同的町的设施不完全一样）

1、米屋，包括指令：相场调查（调查米价）、兵粮壳却（卖粮）、兵粮购入。

2、马屋，包括指令：相场调查（调查马价）、骑马师事（学习马术，需要一定的金钱和时间）、军马购入。

3、酒场，包括指令：雇佣用心棒（雇佣保镖）、解雇用心棒（解雇保镖）、仕事（接受酒场的工作）、喝酒（喝酒可以同其它客人聊天获得情报）、赌博（共有三种方式可选）。

4、宿屋，旅店。

5、民家，包括指令：人物情报（查询对方的情报）、劝诱（劝诱对方成为自己的部下）、人材劝诱（劝诱对方投奔自己的势力）、求职（对方是商人头目时向对方求职）、袭击（对方和自己属于不同势力时）、赠送（赠送物品，和对方亲密度上升，每月只能进行一次）、茶席（茶会，和对方亲密度上升，每月只能进行一次）、比试（比武）、技能师事（向对方学习技能，需要一定的时间）、介绍信（获得与其它居民会面时的介绍信，对方只要在城内，一定会接受会面）、入门（拜师，对方为武艺流派宗师时）、学习奥义（向同门学习武术奥义）、印可状颁发（向对方发流派的认可证，对方为主人公的弟子时）、聘请老师（请对方出任道场的老师）。

6、商家，包括指令：人物情报、辞职、物品购入、物品壳却（卖出物品）、算术师事（学习算术，需要一定的时间和金钱）、求职、赠送（同民家“赠送”）、献上（向商人头目献上物品，和对方亲密度上升，每月只能进行一次）、茶席（同民家“茶席”）、比试（比武）、学习奥义（同民家“学习奥义”）、印可状颁发（同民家“印可状颁发”）。

7、医师宅，包括指令：人物情报、治病（需要一定的金钱）、买药、医术师事（学

习医术,需要一定的时间和金钱)、医术心得(讨教医术心得,可获得制药配方)。

8、寺,包括指令:人物情报、礼法师事(学习礼法,需要一定的时间和金钱)、书物鉴定(鉴定书籍,需要一定的金钱)、布施。

9、茶人宅,包括指令:人物情报、茶器购入、茶器売却(卖出茶器)、茶道师事(学习茶道,需要一定的时间)、茶器鉴定(鉴定茶器,需要一定的金钱)。

10、职人宅,包括指令:人物情报、制作依赖(委托制作艺术品,需要一定的时间和金钱)、所持品鉴定(鉴定艺术品,需要一定的金钱)。

11、南蛮商馆,包括指令:人物情报、南蛮物购入、硝石购入、物品売却(卖出物品)、南蛮物鉴定、大筒购入(买入大炮)。

12、南蛮寺,包括指令:人物情报、开垦师事(学习开垦,需要一定的时间和金钱)、施舍

13、公家宅,包括指令:人物情报、赠送(同民家"赠送")、茶席(同民家"茶席")、献上(向朝廷献上金钱,可获得朝廷任命的官职)、勅命讲和(调停处于战争状态的势力)、治罚纶旨(买通朝廷发布对其它势力的讨伐令)。

14、鍛冶屋,包括指令:人物情报、铁炮师事(学习铁炮技术,需要一定的时间和金钱)、铁炮购入(需要一定的制造时间)、大筒购入(购入大炮,需要一定的制造时间)、打工(接受任务)、锻冶心得(讨教锻治心得)。

15、座,包括指令:相场调查(查询对方的情报)、仕事(接受任务,一次只能接受一个任务)、交易品购入(买入特产品)、交易品売却(卖出特产品)、投资、对话(和老板聊天,获得特产品行情情报)。

16、道场,包括指令:人物情报、武芸师事(学习武艺,需要一定的时间和金钱)、比试、打听爱好(打听知名武术家的情况)、武具鉴定(鉴定武器,需要一定的时间)、入门(拜师,对方为武艺流派宗师时)、学习奥义(学习本门武术奥义)、踢馆(找茬开打:)。

17、自宅,包括指令:休息(恢复体力)、金库(金钱收支)、所持品鉴定(鉴定尚未鉴定的物品,需要"目利"的技能)、搬家(搬家到其它町,自身为浪人的情况下)、新流派建立(创建自己的流派,学会的奥义达到一定数量),得到特殊卡片后可开办下列设施:道场、锻造屋、诊疗所、茶室。

三、忍者里内的设施(4种)

1、会议室,与城市设施里"城"的指令基本相同,只是没有"茶席"和"茶会",不重复列出。

2、忍者宅,与城里"武家宅"的指令基本相同,只是没有"茶席",不重复列出。

3、里练兵场,与城市设施里"城练兵场"的指令相同,不重复列出。

4、自宅,与城市设施里"自宅"的指令相同,不重复列出。

四、海盗据点的设施(5种)

1、海賊屋敷,与城市设施里"城"的指令基本相同,只是没有"茶席"和"茶会",不重复列出。

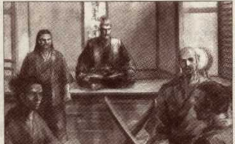
2、海賊宅,与城里"武家宅"的指令基本相同,只是没有"茶席",不重复列出。

3、据点练兵场,与城市设施里"城练兵场"的指令相同,不重复列出。

4、自宅,与城市设施里"自宅"的指令相同,不重复列出。

5、造船所,根据海盗的特殊能力,接受命令的情况下可以建造船只:船普请(建造小型船只)、大型船建造、铁甲船建造。

第五卷 武艺的指南



相比太阁系列的前四作,本作在个人战斗方面改革和创新是多方面的。最主要的就是体现了多人战的战术和丰富了战斗兵器,使得战斗更加丰富多彩。所以各位玩家可要仔细注意下面这些与战斗相关的说明:

一、武器盔甲的装备:进行个人战,俗话说得好"工欲善其事,必先利其器",在商家购买到武器装备后,选择,【情报】→【所持品】→【贵重品】→选择要装备的武具,单击【装备】按钮。然后可以在【情报】→【主人公】情报栏确认现在装备的武具,并从人物能力的增加查看到效果。战斗中,攻击范围随武器的种类变化。如果装备着越高等级的武具,武力增加就越多。

二、个人战武器:本作中,个人武器装备有六种,分别是武士刀、长枪、火枪、长弓、链镰、暗器。根据各自特性,使用方式各不相同。暗器攻击范围最大,威力最小。火枪、长弓不能近战、直线攻击、威力中等。长枪攻击范围是刀的两倍,不过综合来看,还是武士刀最实用、威力最大(注:游戏中的具足就是铠甲,此装备不属于武器之列,可单独装备)。

三、个人战的发生:进行【武艺师事】【比赛】的时候,或者被袭击等……都会引发个人战。即使不打算进行个人战,因为不知道什么时候会发生战斗,请预先装备武具。

四、个人战的规则:打倒全部对手即算胜利。主人公的体力耗尽即算战败(注:如果护卫谁,受到护卫的人物体力耗尽也算战败)。

五、个人战的操作:

1、移动确认:确认要移动的地点单击。现在位置周围蓝色范围为能移动的距离。这时单击鼠标右键,会显示【防御】【秘技】指令。

2、方向确认:确定移动后的方向单击。黄色部分表示攻击范围。如对手进入攻击范围,移动后会自动攻击。

3、移动•攻击:移动后,对手进入攻击范围内的话,会自动攻击。如果攻击对象有多个存在,单击确认攻击对象。移动时连续按鼠标左键,加快移动速度。

4、防御•秘技:不移动单击鼠标右键,可选择【防御】【秘技】指令。防御、躲闪对手的攻击,每回合提高气合数1格。秘技消耗气合数并放出必杀技。根据秘技的种类,可对对手产生更大的伤害,或增加自己的体力等效果。效果越高的技能,消费气合数越多。未学会的奥义不能使用(注:要学习秘技,必须加入武艺流派并从老师和同门的人物学得,或者在名胜冥想获得)。

第六卷 合战的流程



战争分为海战、陆战(其中又分为野战、攻城战),战争模式和手段丰富。在此特别给玩家介绍一下合战需要注意的事项和基本流程操作,合战的流程是:

1、评定(据点决议合战)→2、军团编成(选出军团长和备大将,决定物资量和士兵数)→3、行军(决定移动目标),此处后面可发生两种情况(A、直接达到城下进行攻城战。B、与敌军遭遇,进行野战)

→4A:编成确认(决定各队的士兵数,决定士兵种类)→5A:军议(对各队给予军事指令和配置)→6A:攻城战开始(战斗自动进行,城下军队配置,召开军团会议等)→7A:攻城战终了(战斗胜利,军团归还本城。战斗失败,就地解散军团)

→4B:编成确认[决定各队的士兵数,决定士兵种类)→5B:野战开始(对各队给予军事指令和配置,敌军团长击溃)→6B:野战终了(战斗胜利,军团归还本城。战斗失败,就地解散军团)

一、军团编成(以大名家为例进行解说,海贼众和忍者众流程相同):

1、出阵:主人公为城主,评定会议"合战"的实行,军团编成画面的进行,主人公不是城主,评定会议城主对主人公命令合战的参加,出征的开始。军团编成画面的进行,军团情报的确认。

2、选择军团长(主人公为城主时),从在城内的武将中,选出军团长,如果城主出征,军团长即为城主。

3、选则出征武将(主人公为城主时):从在城内的武将中,选出决定出征武将,各武将带领的最大士兵数,根据武将的身分决定。

4、决定士兵数和物资量：军团的士兵数，军团携带的物资（军粮·军费·士兵·军马·枪·大炮）数量。

兵粮	士兵的粮食。出征中每日消耗。军粮耗尽军团士气下降
军资金	请援军的时候必需
兵士	军团的总士兵数，在合战前，分配给各队
军马	可以编成骑兵队，编成需要和士兵数同等的军马
铁炮	可以编成铁炮队，编成需要和士兵数同等的铁炮
大炮	可以编成铁炮队，编成需要和士兵数同等的铁炮
关船	只有海贼可以编成，可以编成关船
大型船	只有海贼可以编成，可以编成大型船
铁甲船	只有海贼可以编成，可以编成铁甲船

注：忍者众只可以决定军粮·军费·士兵的数量。

海贼众只可以决定军粮·军费·士兵·关口船·大型船·铁甲船的数量。

二、编成确认：合战开始前，军团编成的确认。主人公如果是军团长，可以变更各队的士兵数和兵种。能编成的士兵数和兵种，根据军团的士兵数和物资的量决定。主人公如果不是军团长，只能确认。选择决定，合战开始。

三、野战与攻城战：

1、野战：在目标据点的移动中，或者目标据点的攻击中和敌人的军团发生冲突，野战开始。野战中，敌军团长的队伍被消灭或者退却，战斗胜利。

2、攻城战：军团到达到目标据点，攻城战开始。主人公是攻击方的时候，攻下目标城的本丸，战斗胜利。主人公是守备方的时候，攻击方的军团退却，战斗胜利。

第七卷 宝物的所在



◆这里包括町商人一览及所卖贵重宝物一览（以剧本一为标准）：

町名	商人名	种类	价值	效果	名称
酒田の町	池田惣左衛門				
直江津の町	蔵田五郎左	兵法书	7	智谋+10	呉子の秘奥义
		一般和书	5	智谋+2	古今和歌集
会津の町	簗田藤左衛門	刀剑	6	武力+5	影秀
		具足	6	武力+5	银陀美具足
		兵法书	5	智谋+5	呉子
		一般和书	5	智谋+1	万叶集
敦賀の町	道川兵衛三郎	具足	5	武力+1	歯朶具足
		刀剑	5	武力+4	天国
小田原の町	宇野藤右衛門	刀剑	6	武力+5	贞宗
		具足	5	武力+1	熏韋素悬威
甲府の町	坂田源右衛門				
遠江の町	友野二郎兵衛	刀剑	5	武力+5	一期一振
清洲の町	伊藤惣十郎	兵法书	7	统率+12	孙子の秘奥义
大湊の町	角屋七郎次郎				
小浜の町	組屋源四郎	刀剑	6	武力+6	童子切
		一般和书	6	魅力+5	枕草子
京の町	茶屋四郎次郎	具足	7	武力+12	色々威腹卷
		刀剑	6	武力+5	定利
		茶入	6	魅力+5	初花肩冲
		一般和书	5	魅力+6	源氏物语
		茶入	5	魅力+1	富士茄子
堺の町	千宗易	茶入	5	魅力+1	北野茄子
		茶碗	5	魅力+2	早船
		茶入	5	魅力+2	山井肩冲
	今井宗久	茶壶	7	魅力+12	松嶋の壶
		一般和书	7	政务+10	古事记
		刀剑	6	武力+5	小龙景光
		茶入	5	魅力+2	绍鴎
	津田宗及	具足	7	武力+10	黒漆涂五枚胴
		一般和书	7	政务+11	日本书纪
		茶入	5	魅力+1	宗悟茄子
	ラファエル	南蛮物	7	政务+10	自鸣钟
		南蛮物	7	政务+10	ビードロ壶
		财宝	6	魅力+5	ダイヤモンド
		南蛮物	6	政务+7	ルソン壶
		南蛮物	6	政务+6	望远镜
		南蛮物	6	政务+2	十字架
		财宝	5	魅力+1	翡翠の首饰り
赤間関の町	堀立直正	军记物	7	智谋+10	史记
		茶杓	5	魅力+2	弱法师
姫路の町	小西隆左				
尾道の町	渋谷与右衛門	具足	6	武力+6	金陀美具足
		兵法书	6	统率+6	孙子
		枪	5	武力+1	一国长吉
博多の町	島井宗室	茶入	6	魅力+5	楢柴肩冲
平戸の町	リル	南蛮物	7	政务+9	世界図屏风
		南蛮物	7	政務+9	金時計
		财宝	7	政務+10	宝冠
		南蛮物	6	政務+6	ロザリオ
		南蛮物	6	政務+5	銀時計
		财宝	5	魅力+1	ルビーの指輪
		南蛮物	5	政務+1	地球儀

第八卷 小游戏之味



从四代开始，“太阁立志传”系列就把技能的锻炼做成了有趣的小游戏，本作继续沿用这个有趣的要素，主要的变化是难度比前作降低，而且应用性稍强，更贴进各自的技能主题。但是加上语言问题，和很多游戏都是创新的，所以非常有必要给玩家提供特别指导。

■交涉：主要运用于交易时的讨价还价需要。

内容：和各种商人（商家、马商、米商等）买卖的时候玩的讨价还价，类似于老虎机一类的游戏，转到左边的图示就会打折，三个都成功的话就打最大的折扣。选“慎重にいく”的话转动会慢一点，选“强気でいく”的话成功之后打的折扣会更大。算术和弁舌越高，出现在老虎机里左边的图示会越多。

窍门：先仔细观察图例排列顺序，找到图例最多的时候停住就比较有把握出“大切”，如果这样把握不大，直接转出三个其他相同的副图案，打折比也不错。

■破坏工作：主要运用与去敌人城市搞各种破坏工作需要。

内容：类似弹珠台游戏，在限定时间内尽量多的破坏墙壁.一共有四个弹珠，可以一个一个放出去也可以一起放出去。武力和智谋越高，限定时间就越长，并且弹珠下落的速度也会变慢。忍术越高，限定时间也越长，并且弹珠上升的速度会变快，破坏的墙壁也会增加。





窍门:无,弹珠游戏,考你的反应和判断。

■灌溉水路建设:开垦技能师事及相关的开垦工作、政务能力锻炼需要。

内容:在限定时间内尽量多的将水源引入土地内。由于很可能弄出死胡同,所以要多考虑全局。政治越高,限定时间越长。开垦越高,荒地的面积越大。

窍门:先把适合的图案放到两边,再连接中央,尽量留下足够多的连接开口,千万注意,主水管出水第一格周围一定要连通,不然一点水都出不来,后面所有的努力等于白费用了。

特技卡片:刀狩、霞堤、土龙攻

■金脉探索:矿山技能师事及相关的开发矿山的工作需要。

内容:在限定次数内挖掘矿山,获得的金块数越多效果越大。一个大金块=两个中金块=四个小金块。政治越高,限制次数越多,并且也更容易得到正确的路线、矿山越高,限制次数越多,并且矿山更大,金块数量也更多。

窍门:注意主角自言自语的提示。另外就是闪亮的点必挖,但基本上是看运气。

特技卡片:背割下水、落石、南蛮绞

■木材合わせ:建筑技能师事和相关修筑、补修等工作需要。

内容:类似于七巧板游戏,在限定时间内将左边的建材填入右边的空缺中。政治和智谋越高,限制时间越长。建筑等级越高,需填补的建材数量越多。

窍门:比较简单。点右键可以旋转建材,不过记得建材一旦放入就无法取出,剩余的空格越少成果就越大。

特技卡片:力攻、火攻、掘割、火急普请

■二十一の计:辩舌技能师事及相关工作需要。

内容:类似于21点游戏,就是双方给出数字的差越接近21越好,但超过21就判负。第一回一定由对方先手,从第二回开始谁落后谁先手。使用过一次的数字就无法使用。智谋和魅力越高,限定时间越长。弁舌越高,可选的数字的大小和种类都会增加,而且开始时的基础数值也会增加。

窍门:尽量让对手处于大于21点的地步,自己的的点数接近21点。有个简单原则,多数时候,自己不要选择大数字,这样容易爆。

特技卡片:挑拨、骂言杂言、恫喝、香具师口上

■人物搜索:忍术技能师事及相关工作需要。

内容:比较简单的一个识别小游戏,在限制时间内在右边的候补头像中找出左边缓缓拉开的卷物中的头像。失败三次游戏就结束,根据成功耗时,分为“早期发现”、“探索成功”、“探索失败”三种,早期发现越多效果越大。武力和智谋越高,限定时间越长。忍术越高,右边的候补头像越多,并且结束时成果会增大。

窍门:追求完美的早期发现比较有难度,特别是在锻炼等级高时候,备选人物太多,能难从打开1/3的图片中识别到正确的,特别是衣领颜色和搭配识别不清晰的时候。不过多锻炼几次,就能找到一定窍门。熟悉了就好说。

特技卡片:忍足、二连苦无、陷阱、半月

注:每个忍者之里技能卡片各不相同,每里各有三个技能卡。非弟子只能学习其中一个。

伊贺里:分身术、空蝉术、雾隐术

甲贺里:石拨、3分身、鬼脚术

根来里:火付、雷苦无、雷爆术

外闻里:云隐术(个人战技)、乱苦无、云隐之术(合战技)

山形里:木之叶隐之术、迷惑之术

坡屋里:毒斩、千鸟、错乱之术

风魔里:毒苦无、影缝、奈落之术

透波里:置返、忍犬、同士讨

户隐里:千里眼、横车、城门爆破

轩辕里:暗示、傀儡之术、暗讨

羽黑里:早驱、十字投、特技破、

黑胫巾里:变装、韦驮天之术、红莲之术

■茶器并べ:茶道师事和外交相关工作、魅力能力锻炼需要。

内容:和四代里的医术修行如出一辙,先展示一次上方的茶器顺序,要求你排出同样的顺序。根据你正确的数目,结果分为:“お见事”、“惜しい”、“精进を”、“…”。お见事越多效果越好。魅力越高,展示茶器顺序的时间越长。茶道越高,箱子的数目越多。

窍门:和太阁四一样,比较简单,把下面的茶碗记为1、2、3、等数字,当先展示茶器的时候,就默记为:1-3-4-3-X……如此。到时候按照顺序重新排列出来就是。

特技卡片:野点、宅之寂之心、无之心、德之心

■药调合:医术技能师事及相关工作、智谋能力锻炼需要。

内容:在限定时间内点击勺子用来取左边的材料药,通过勺子间互相调整将正确的分量装入右边的调合药。有点小学数学竞赛的意思。智谋和魅力越高,限定时间越长。茶道越高,材料药和调合药越多。

窍门:说白了就是转移水的游戏,其实道理很简单,就是要特别注意单位1、单位2的水应该怎么样分配得到。再加上你逐渐熟悉后的速度,不难完成的。多练习一下就是,需要注意的是3种药剂的不同就是,不要把1的药剂倒入2中就是。

特技卡片:伤药、止血、诊疗、草药采集、生药制造、风邪药制造、强壮药制造

■四角阵崩し:军学技能师事及相关工作、统率能力增加。

内容:在限定时间内,将同颜色同数字的书选定并消去,下方的书被消去后上方的书会落下。两本书之间的连线最多只能转两次弯。剩余的书越少,效果越大。统率和智谋越高,限定时间越长,并且书的种类会减少。军学越高,限定时间越短,并且书的数量会增加。

窍门:玩过著名的“四川省”麻将的玩家应该很容易上手,就是要眼睛敏锐,同时,注意一个原则,先上面后下面,如果动下面的,上面的会掉落下面,到时候又乱套了。

特技卡片:热汤、回复、伏兵、神速

■铁炮射的:铁炮技能师事需要

内容:调整射击的角度,并尽量多的击中目标,一颗子弹是可以击中多个目标的,击中的目标越多,效果越大。统率和武力越高,目标越大。铁炮越高,子弹数越多。

窍门:类似于射飞碟的游戏,不过需要注意的是计算好子弹的轨迹,和靶子掉落的速度。基本上能保证有的放矢。尽量保证一发多中。0级5发子弹,9中完美升级。1级10发子弹,16中完美升级。2级15发子弹,23中完美升级。3级20发子弹,31中以上完美升级。4级25发子弹,31中以上学得新技能。

特技卡片:早合、组合铁炮、三段击、急所击、阻击、铁炮乱射、钓瓶击

■弓射的:弓术技能师事需要

内容:调整射击的角度,并尽量多的击中目标,一颗子弹是可以击中多个目标的,击中的目标越多,效果越大。统率和武力越高,目标越大,墙壁越低。弓术越高,弓箭数目越多,墙壁越高。

窍门:一定要注意拉弓强度不同的弓箭飞行轨迹的不同,控制得好,经常能一箭双靶,甚至三靶的哟,这个游戏无它,熟练就行。

0级5支箭、10中完美升级。1级10支箭、18中完美升级。2级15支箭、27中完美升级。3级20支箭、35中以上完美升级。4级25支箭,35中以上学得新技能。

特技卡片:火矢、刚弓、强弓、五月雨击、弓乱射

■算式穴埋め:算术技能师事需要

内容:在限定时间内将数字填入算式中并得出正确结果,选魁一次的数字就不

能再选。政治和智谋越高，限定时间越长。算术越高，算式越复杂。

窍门：其实这个游戏是最考我们的基本算术能力和计算反应速度的，简单的四则运算呀！惨呀，如果现在叫小学生来算的话，说不定我们都只有输的份，经常脑子卡壳，不过多算算就出经验了。原则是从后向前推算。

特技卡片：商人工脉、宴会、钱投、引入、袖下、目利

■九枚绘合わせ：礼法技能师事及相关工作需要

内容：在限定次数内尽量多的将中央的九本书弄成同一颜色，同颜色的书越多效果越好。魅力越高，限定次数越多。礼法越高，限定次数和书的种类越多。

窍门：其实类似于我们以前经常玩的魔方，只是平面上的而已，所以比较简单。先一排排搞好移回去就有了。

特技卡片：高僧人脉、德政令、割普请、都言叶

■飞来矢回避：马术技能师事需要

内容：点击左右两按钮操作马回避射来的箭，但撞到墙壁也算失败，点左右键的次数越多马移动的速度越快。失败次数越少效果越大。统率和武力越高，失败可能次数越多。马术越高，限制时间越长。

窍门：比较简单，和飞机游戏躲子弹一样，不过要记得，不要碰到墙壁，要到边上时，反方向控制一下，还有，尽量在中部，随时可以向两个方向躲闪。

特技卡片：骑马突击、赤备突击、骑射突击、

■模拟野战：足轻、水军技能师事需要

内容：基本上就是陆地的野战和水战。锻炼等级越高，敌人越多。

窍门：如果你获得了算用中的“引入”特技卡，直接把敌人的士兵拉拢就获得胜利了。这招够狠吧！

特技卡片：足轻（坚守、连携、奋斗、强行突破）、水军（操船心得、船醉不如、疾风船、船头奥义、操船术秘传术）

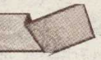
■剑道指南：武艺技能学习需要

内容：其实和个人战完全一样，所以在此不多费口舌了。

特技卡片：铁壁、刚力、当身、强袭

如果一些玩家感觉玩小游戏浪费时间，或者难度大，介绍给大家一个几乎万能“非技能学习游戏无效”无敌的超级大法，就是在游戏“环境设置”中关掉各种小游戏，完全依靠电脑自动学习，加上SL大法，保证来得更加方便快速，哈哈！

第九卷 旅行的乐趣





在四代中，共有十大名所，而本次则拿出了三倍有余的32名所。相信也不会难到各位旅游玩家的。而且，只要你获得了三张名所卡后，则可得到“济胜”特殊卡片，其作用是当你把鼠标移动到名胜位置会显示标志牌，这样，在日本地区上寻找其他名胜就方便多了。下面是32名所具体位置指南：

阿苏山：九州·肥后·岩尾城的正上方，看起来似乎是大坑中间的小丘。水平线与限本城平行的地方。

樱岛：九州·萨摩·鹿儿岛町右面的小岛。

云仙月：九州·肥前·日野城的右边。

石槌山：四国·伊予·今治町南下道路和汤筑城右边道路交汇处下方山脉发白处。

大山祇神社：四国·伊予·三岛海盗港的上面一点，从三岛坐船去三原自动得见。

大步危小步危：四国·阿波淡路·白地城的下面小河流分支处右侧。

金刀比罗宫：四国·赞岐·天雾城的右下侧，紧贴天雾城城市图标东南方。

出云大舍：中国·出云·钵屋之里北上面便西北一带靠近海岸的突出部。

鸟取沙丘：中国·因幡伯耆·鸟取町的右侧。

秋芳洞：中国·周防长门·山口城的西北稍远，大概在上下两条路的中央地带。

大山：中国·出云·月山富田城右面稍远一点、河流再向右呈现白点的亮处。

宫岛：中国·安芸·严岛町的下方，紧挨着严岛。从严岛町坐船出海必见。

室户冲：近畿·纪伊·杂贺町到四国的十户港的必经水路上。

天桥立：近畿·丹后若狭·宫津城上方稍偏右。

高野山：近畿·纪伊·根来之里东边稍远的地方。

那智瀑布：近畿·纪伊·新宫城西北方向，小山脉白线交汇处右侧。

琵琶湖：近畿·南近江·目加田町上方，今滨城町左边。湖的对岸发绿的地方。

伊势神宫：东海·伊势志摩·鸟羽城的东北方。

东寻坊：北陆·岳前·北之庄城正上方的海边。

亲不知子不知：北陆·越中·鱼津城岛到春日山城的道路最靠近海的地方。

富士山：甲信·甲斐·下山城东偏南发白的大山脉。具体是发白处最亮点偏西南一点。

善光寺：甲信·北信浓·户隐之里的西南。海津城西北的地域。

华严瀑布：关东·下野·宇都宫城沿着西北方向的河流走，到第一个小交汇处上方。

鹿岛神宫：关东·常陆·鹿岛町的正下方。

三岛大社：关东·相模伊豆·韮山城的正上方，与上方道路之间的地带。

赤城山：关东·上野·廊桥城的东北方山脉呈现的白点之处（上面河流“U”形湾的正下方）。

袋田瀑布：关东·下野·鸟山城平行向右边稍远之处。快到道路及两河流交汇处的偏左一方。

松岛：东北·陆前·仙台町右边的路上。

月山：东北·羽前·羽黑之里下方稍远。

八郎湖：东北·羽后·凑城的上方略偏西北一点。

中尊寺金色堂：东北·陆前·岩出山城东北方较远，河流与道路第一次交汇处的西北一点。

恐山：东北·虾夷·宇须岸町下方岛的中央。

第十卷 主公的任务



在游戏中，武士（足轻）、忍者、海贼、商人四大职业都有一个特点，就是要完成主命，就是做工作任务指南。并依赖于任务的完成才能进行身份的提升。为了方便玩家了解各自不同职业的各种任务的情况，所以特将四大职业各自任务整理如下：

注意：1、基本相同的工作任务，只列一次，不重复介绍。2、身份上级能向下执行下级所有主命。3、如果把因为主命而预支的金钱随意的买卖东西而贪掉的话，头领会非常厉害的发怒，注意哦！甚至掉脑袋都有可能的。

一、武士的主命

1、足轻组头的主命：

A、修业：在任务期间内尽可能多的学习到新的技能。

达成方法：拜访能学习技能的人物或设施进行修业，修业结束后返回主城汇报成果。学习不同的技能，需要拜访的人物及设施也是各异的，主人公特定相关能力的高低也会左右修行的成果。

技能	修业施设	相关能力
足轻	浪人或者相同势力、同盟势力的人物家中	统率
骑马	马屋（町）	统率·武力
铁炮	锻冶屋（町）	统率·武力
水军	砦修业场（非敌对势力的海贼砦）	统率
弓术	浪人或者相同势力、同盟势力的人物家中	统率·武力
武芸	道场（町）	武力
军学	浪人或者相同势力、同盟势力的人物家中	统率·知谋

忍术	里修业场（非敌对势力的忍者之里）	武力・知谋
建筑	浪人或者相同势力、同盟势力的人物家中	政务・知谋
开垦	南蛮寺（町）	政务
矿山	浪人或者相同势力、同盟势力的人物家中	政务
算术	商家（町）	政务・知谋
礼法	寺（町）	魅力
弁舌	浪人或者相同势力、同盟势力的人物家中	知谋・魅力
茶道	茶人宅（町）	魅力
医术	医师宅（町）	知谋・魅力

要注意的是，要向拜访的人物学习技能，传授技能的人物在该项技能的等级不能低于主人公等级。而且如果主人公与对方人物亲密度不高的情况下对方有可能会拒绝教授，所以平时要多和拥有优秀技能的人物搞好关系。各种修业都是通过小游戏来进行的。

成果评价：在任务期间，玩家学习到1个以上的技能，或者1个技能等级提高2级以上都能获得优秀的评价。

B、兵粮売却：将任务领取到的兵粮以尽可能高的价格卖出。

达成方法：拜访各町的米屋卖掉兵粮，完成任务后回主城汇报成果上交卖粮获得的金钱。

有利技能：【算术】、【弁舌】

成果评价：将兵粮以高价卖出从而获得更大的成果，就可以得到优秀的评价。要注意的是不同的町米屋的粮价（米相场）是不同的，贩卖时应该去米相场具的町。在任务期限内可以用低买高卖的原则反复执行兵粮的购入和贩卖来积累资金（注：买粮按你的资金来计算，卖粮，一个町最多卖10千石，不能全倾销）。

C、兵粮购入：用执行任务领取到的金钱买到尽可能多的兵粮。

达成方法：拜访各町的米屋购买兵粮，完成任务后回主城汇报成果上交购买的兵粮。

有利技能：【算术】、【弁舌】

成果评价：在任务期限内买到远超过任务标准的兵粮，就可以得到优秀的评价。任务的完成技巧与兵粮卖却相同。

D、军马购入：用执行任务领取到的金钱买到尽可能多的军马。

类似“兵粮购入”，地点马屋。

E、铁炮购入：用执行任务领取到的金钱买到尽可能多的火枪。

类似“兵粮购入”，地点商家及锻冶屋，主人公和商人及锻冶屋之间亲密度的高低，也会左右任务完成的结果。

F、大筒购入：用执行任务领取到的金钱买到尽可能多的大炮。

类似“兵粮购入”，地点商家及锻冶屋，主人公和南蛮商人及锻冶屋之间亲密度的高低，也会左右任务完成的结果。

G、人材调查：人才的探索，与各町民居的流浪武士会面。

达成方法：流浪武士居住在町中的民家，也可以在大地图移动画面和酒场中碰到，探索未发现的流浪武士。与流浪武士会面后回城报告成果。

成果评价：在任务期间发现的流浪武士越多，越能够得到优秀的评价。

2、足轻大将的主命

A、军资金调达：操作任务领取到的资金，使其尽可能多的增加。

达成方法：得到初始资金后，前往各町的座进行交易品的买卖来增加金钱，然后回城汇报并交纳成果。

有利技能：【算术】、【弁舌】

成果评价：在任务期间增加的金钱越多，越能够获得优秀的评价。在町中的座买卖交易品时，不同的町特产和价格都是不同的。低价购入交易品贩往买价高的町座是完成任务的基本技巧。对自己武艺有自信的玩家也可以通过袭击路人来获取金钱，不过要注意的是被袭击过的人物都会对主人公怀抱恨意。

B、训练：执行训练任务，将指定城池的训练度提高。

达成方法：前往指定城池执行训练任务提高军队的训练度。任务完成后回主城汇报成果。

有利技能：【足轻】，合理使用所拥有的合战系特级（札），也将对训练成果产生影响。

成果评价：提高的训练度越多，越能够获得优秀的评价。训练任务是采用模拟战来进行的，玩家方以越小的损害获得胜利，训练度上升也将越大。

C、据点调查：潜入指定城池刺探情报。

达成方法：潜入指定据点的练兵场，执行“土地情报”“战力情报”“物资情报”指令，探察完毕后回城汇报成果。

有利技能：【忍术】

成果评价：调查的情报越详细，越能够获得优秀的评价。调查情报时需要多次执行“土地情报”“战力情报”“物资情报”指令，直到探察出具体的情报数字。拥有技能（札）【忍び足】，可以帮助玩家尽可能的避开敌人。

D、治安向上：执行治安任务，提高指定城池的治安度。

达成方法：前往任务指定据点执行治安任务，实行后回城汇报成果。执行治安任务有三种方法，用不同的方法执行治安，要求玩家不同的特定能力和技能。

方法	内容	对完成任务有利的能力 / 技能
施舍民众	向民众施予金钱	魅力
宣传法制	通过论战向民众宣传	魅力 / 弁舌
抓捕盗贼	通过个人战缉捕盗贼	武力 / 武芸

成果评价：回复的治安程度越高，越能够获得优秀的评价。用不同的方法成果也会有差异，抓捕盗贼这类不治本的方法成果会比较低，玩家可以根据自己主人公的能力选择适当的治安方法。

3、侍大将的主命

A、徵兵：增加指定城池的士兵数量。

达成方法：前往指定城池的【城练兵场】执行“徵兵”指令。任务完成后返回主城报告成果。执行“徵兵”指令也有三种方法：

方法	内容	对完成任务有利的能力 / 技能
使用金钱	使用金钱来聚集士兵	魅力
说服	通过说服来聚集士兵	魅力 / 弁舌
夸耀武勇	展示武勇来聚集士兵	主人公的名声 / 武芸

B、破坏：降低指定据点的防御度。

达成方法：前往指定的据点实行破坏工作，完成任务后回城汇报成果。工作的执行成果是由玩小游戏【破坏工作】的游戏结果决定的。

有利技能：【忍术】

C、流言：降低指定据点的住民安定度。大致同“破坏”。

D、放火：减少指定据点的物资保有量。大致同“破坏”。

4、部将的主命

A、新田开发：增加指定城池的农业开发等级。

达成方法：前往指定的城池，执行新田开发。工作的执行成果是由玩小游戏【灌溉水路建设】的结果来决定的。任务执行完后回城汇报执行成果。

有利技能：【开垦】

成果评价：任务完成后提升的农业等级越高，越能够获得优秀的评价。执行新田开发指令需要必要的金钱，在接受任务时会分配必需的资金，要注意不要出现资金不足导致任务无法进行的情况。

B、矿山开发：增加指定城池的矿山开发等级。前往指定的城池，执行矿山开发，类似“新田开发”。不过执行成果由玩小游戏【金脉探索】的结果来决定，有利技能是【矿山】。

C、补修：增加指定城池的防御度。

达成方法：前往指定的城池，进行城池补修。工作的执行成果是由玩小游戏【木材合わせ】的结果来决定的。

有利技能：【建筑】

成果评价：任务完成后提升的城池防御越高，越能够获得优秀的评价。

D、外交・同盟：与他家大名交涉，缔结同盟。

达成方法：拜访指定的大名家居城，拜会该大名执行“外交”指令。交涉后返回主城汇报成果。

有利技能：【弁舌】、【礼法】技能越高，对完成任务越有利。此技能有利对其后所有外交工作有利，故后面不重复列出。

成果评价：技能（札）【无の心】，可以帮助玩家提高任务成果的几率。

E、外交·破弃：与他家大名交涉，破弃同盟。类似于"外交·同盟"。

F、外交·支配：与他家大名交涉，使其从属于我家。

达成方法：拜访指定的大名家居城，拜会该大名执行【外交】指令。共有三种不同的交涉方法：

方法	内容	适用的对象
高压	胁迫对方从属	往往适合性格为"小心"的大名
温和	感化对方从属	往往适合性格为"刚胆"的大名
表明愿望	清楚的表达你的愿望	对既非小心也非刚胆的对象很有效

成果评价：主人公与对方大名的亲密度会左右完成支配任务的几率。拥有技能（札）【无の心】，也可以帮助玩家提高任务成果的几率。

G、外交·从属：拜会对方大名，通过交涉使自家从属与其旗下。类似于"外交·支配"。

H、外交·宣战：与他家大名会面，提交宣战布告。类似于"外交·支配"。

I、外交·和睦：与他家大名交涉，使其与自家和睦。类似于"外交·支配"。

J、外交·亲善：与他家大名会面，加深两家之间的友好程度。类似于"外交·支配"。

K、外交·朝廷：通过公卿的介绍向朝廷进贡，增加自家在朝廷的贡献度。

达成方法：拜访京之町的公家宅，通过公家"口添え"的介绍向朝廷进纳金钱，完成后回城报告成果。

成果评价：献上的金钱越多，获得的成果也越大。拥有技能（札）札【都言叶】，也可以帮助玩家提高任务的成果。

5、家老的主命

A、增筑：增加城的石高，提高城市规模。

达成方法：前往指定的城池，进行城池增筑。工作的执行成果是由玩小游戏【木材合わせ】的结果来决定的。任务执行完后回城汇报执行成果。

有利技能：【建筑】

成果评价：任务完成后提升的城池规模越高，越能够获得优秀的评价。

B、劝诱：说服浪人加入。

达成方法：前往町名家对浪人，或者到敌对城市的武家宅对敌人武将进行劝告。任务执行完后回城汇报执行成果。

有利技能：【弁舌】、【礼法】、【茶道】，但是与被劝诱武将的亲密度是重要参考依据。

成果评价：加入浪人身份越高，获得的功勋越多。

6、城主、国主的主命

A、据点攻略：攻占指定的据点。

达成方法：向指定的据点目标发动"合战"指令。攻占成功后，等待大名新一步的指示。

B、国攻略：攻占指定国内的全部城池。类似"据点攻略"。

C、势力攻略：攻占指定势力所属的全部城池。类似"据点攻略"。

D、地方攻略：攻占指定地方的全部城池。类似"据点攻略"。

二、忍者的主命

1、下忍的主命（修业、兵粮购入、训练、人材调查、据点调查、破坏、流言、放火与武士的主命一样）

A、要人护卫：将特定人物安全的护送到目的地。

达成方法：和要护送的人物一起向目的地移动。在移动画面中会出现敌人的袭击，如果护送的人物被击倒任务就会失败，所以第一要务时保护好要人的安全，拥有体力回复秘技的话会方便很多。平安到达目的地后回忍者之里报告成果。

有利技能：【武芸】

B、流行作り：使特定的交易品在指定国内流行起来。

达成方法：拜访指定町的座，接受任务需要的交易品。来往与指定町同一国的据点，化装成旅行者和商人分发交易品。完毕后向座的老板汇报结果，再返回忍者之里报告成果。

有利技能：【忍术】、【弁舌】。

C、财宝探索：前往指定场所搜寻财宝。

达成方法：前往指定的场所（名所）探寻财宝。任务达成后返回忍者之里报告成果。

有利技能：【忍术】

D、贵重品入手：潜入指定人物家中偷窃贵重品。

达成方法：前往持有贵重品的人物家中。趁主人离开的时机潜入。在主人回来前探寻可能隐藏贵重品的位置。

有利技能：【忍术】

E、追杀逃忍：寻找出叛逃忍者并将之击倒。

达成方法：前往指定据点搜寻逃忍的踪迹。发现逃忍后通过个人战将其解决。任务完成返回忍者之里汇报结果。

有利技能：【武芸】，合理使用所拥有的武芸系特级（札），也将对战斗产生影响。

F、战略调查：潜入指定据点、探察该势力当主的战略方针。

达成方法：前往指定据点潜伏，偷听该势力当主的战略方针。完成任务后回忍者之里汇报成果。

有利技能：【忍术】，拥有技能（札）【忍び足】，可帮助玩家尽可能的避开敌人。

2、中忍的主命（征兵、补修、劝诱与武士的主命一样）

A、兵粮强夺：抢夺町米屋商人的粮食。

达成方法：首先潜入指定町的米屋，然后实行抢夺，就是开始偷军粮。中途，如果被发觉就开始个人战斗。若是胜利后完成，就回忍者里报告。

有利技能：【忍术】、【武芸】

B、要人袭击：袭击被指定的要人。

达成方法：指定人物会见，遇到则进行个人战斗，如果战胜让对方受伤的话，则主命达成。

C、贩路护卫：保护行商人安全到达目的地。

达成方法：首先去贩路的始点与商队会合。然后和商队同时向终点町移动。一旦在移动途中被强盗袭击，则发生个人战斗。在保证商人安全的同时打倒敌人。抵达目的地后，则可返回忍者里报告。

E、贩路袭击：袭击商人。

达成方法：到被指定的路上等待（大地图的大路上），寻找商队，一旦和商队遭遇，接着发生个人战斗。如果对个人战斗战胜的话，主命达成。

F、贩路交涉：与町商人进行交涉，收取保护费。

达成方法：拜访被指定的商家，进行贩路谈判。以【交涉】的迷你小游来判定结果。若是完成的话，则返回忍者里报告。

有利技能：【弁舌】、【算术】

3、上忍的主命

增筑、外交系列指令内容大致和武士的相应主命相同。

4、元缔的主命

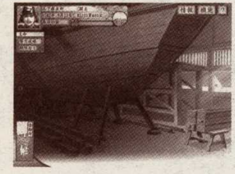
身分是元缔的忍者、能下达头领权限以下的所有任务，也能直接接受头领的攻略任务。据点攻略、势力攻略大致和武士的相应主命相同。

三、海贼的主命

1、水夫的主命（修业、兵粮购入、要人护卫、贵重品入手、贩路交涉、训练、人才调查、破坏、防火与武士、忍者的主命类似）

A、港町护卫：保护城市不收海贼的袭击。

达成方法：访问被指定的城市，预备海盗的袭击。在期间中受到袭击，合



太阁立志传V

战发生。合战败北，或者20天过去，返回砦报告。

有利技能:【水军】,如果有与合战(海战)有关系的卡片,合战更加有利。

B、船普请:造船厂制造更多的关船。

达成方法:访问砦的造船厂,实行“船普请”。如果完成,返回海贼屋报告。

有利技能:【建筑】,如果有卡片【商人工脉】,容易取得成功。

2、水夫头的主命(贩路护卫、贩路袭击、补修、劝诱与武士、忍者的主命类似)

A、船强夺:从其他的海贼众的砦夺取船只。

达成方法:与伙伴两人一起,去被指定的海盗砦。如果到达造船厂潜入,开始偷船。途中敌人出现的话,伙伴按顺序挑战个人战斗禁止外出。三人全体人员个人战全部失败的话,主命失败。如果船的掠夺完成,返回砦报告。

有利技能:【忍术】(敌人难以发现)、【武芸】(战斗时有利)

B、大型船制造:造船厂制造更多的大型船。类似于水夫的主命“船普请”。

3、船头的主命(增筑、外交系列与武士、忍者的主命类似)

A、船留:封锁被指定的商家的贩路。

达成方法:与伙伴四人一起,停留在被指定的贩路上。与贩路的护卫势力合战,一定时间内持续停留,主命完成。返回砦报告。

有利技能:【水军】

B、海贼讨伐:在被指定的海面区域,驱逐海贼。

达成方法:与伙伴四人一起,巡回被指定的海面区域上。和海贼的战斗不败北,一定时间流逝的话,即是完成主命。返回砦报告。

有利技能:【水军】

C、沿岸袭击:袭击被指定的城市,对町带来损失。

达成方法:与伙伴四人一起,去被指定的町。町内个人战斗的发生。如果胜利即是完成主命。返回砦报告。

有利技能:【武芸】

D、铁甲船的建造:造船厂制作更多的铁甲船。类似于水夫的主命“船普请”。

4、船大将的主命

据点攻略、势力攻略大致和武士的相应主命相同。

四、商人的主命

1、见习的主命(修业、兵粮壳却、兵粮购入、军马购入、铁炮购入、大筒购入、人才调查、交易品购入与其他职业主命类似)

A、铁跑壳却:以更高的价钱把预支的铁跑卖掉

达成方法:访问大名居城,象买铁炮一样的交涉,贩卖后,返回店缴纳所得金钱。

有利技能:【算术】、【弁舌】。如果跟城主的亲密度高,城中的铁炮少,铁炮的卖价越高。

B、米买占:去指定的城,买下更多的兵粮。

达成方法:访问指定的城,象卖兵粮一样的交涉,购买后,返回店缴纳所得兵粮。

有利技能:【魅力】

C、借金的取:从大名那索取欠债。

达成方法:访问有对商家有欠债的大名的居城,索取欠债。要债后,返回店缴纳所得的金钱。如果债务被还价,不足部分的由自己补足。

D、特产品调查:调查特定的地方的特产品价格。

达成方法:访问被指定的商业圈所有的町的座进行“相场调查”。如果调查完全部的町的特产品,返回店报告。

E、交易品输送:向其他的町的座运送交易品。

达成方法:持有委托的交易品,访问指定的町的座。把交易品交付给座的亲父,返回店报告。在交易品的运输中,有时会被贼袭击。如果被贼袭击会发生个人战。

有利技能:【武芸】

F、店的宣传:为了取得收益,进行支店的宣传。

达成方法:访问指定的町,实行“宣传”。宣传完成,返回店报告。

有利技能:【算术】、【弁舌】。访问主人公从属的商家担当御用商人的大名的居城,可以获得“XX家用御达”的词句的使用许可,宣传效果更好,但许可必须用



金钱来换得。

G、行商:尽量以高价卖掉保管的贵重品。

达成方法:向其他的商家和移动的人物卖掉贵重品。不能购回贵重品。如果全部卖掉,返回店缴纳金钱。

有利技能:【算术】、【弁舌】

H、交易品购入:向其他的町的座购买交易品。

达成方法:访问町的座,购买指定的交易品。购买完成,返回店缴纳交易品。

有利技能:【算术】、【弁舌】

I、宝物购入:寻找购买指定得贵重品。

达成方法:访问町的商家等,购买指定的贵重品。访问酒馆的话,能收集卖贵重品的地方的信息。购买完成,返回店缴纳贵重品。

有利技能:【算术】、【弁舌】

J、宝物贩壳:以更高得价钱向指定的人物卖掉保管的贵重品。

达成方法:访问被指定的人物宅,卖掉贵重品。如果在谈判对抗中获胜,即以高价出售。完成,返回店缴纳金钱。

有利技能:【算术】、【弁舌】,请瞄准交涉轮盘“大当”的图案。拿下来就能得到好价钱。

2、手代的主命(补修、增筑与其他职业主命类似。注意:收到了主命的时候,会替当主保管巨款,请不要私自挪用,不然完成任务后,会受到叱责,严重降低功绩)

A、军资金赠与:赠与指定的势力军费,加深友好。

达成方法:访问指定的势力的当主所在的设施(城,忍者屋,海贼屋),赠送军费。赠与完成,返回店报告。

有利技能:【魅力】

B、高利贷:对大名家出借资金

达成方法:访问大名所在的城,表明贷款的金额。对手出示的金额,可能造成贷款额不满的情况,用“交涉”追加金额。如果完成,返回店报告。

有利技能:【算术】、【弁舌】,出示的金额根据大名家的保有金钱和战略方针的变化而变化。选择军费不足的大名家进行交涉吧。

C、投资:投资町金钱

达成方法:访问指定的町的座,用预支的金钱进行“投资”,完成后回店报告。投资金额越多,评价越大。可以进行交易等增加被投资的金钱,然后选择“投资”

3、番头的主命(劝诱与其他职业主命类似)

A、付之届:对武将赠送贿赂,为成为御用商人的进行合作。

达成方法:会见指定的武将,赠送贿赂。如果完成,返回店报告。

有利技能:【弁舌】,拥有技能(札)【无の心】,容易取得成果。

B、御用商辞退:会见大名,宣告辞退御用商人

达成方法:会见指定的大名,宣告辞退御用商人。如果完成,返回店报告。

有利技能:【弁舌】

这本超超超长的“完全攻略手册”在此终于告一段落了!谢谢大家!如果有可能的话,在其后中文版发售之后,我们还将推出“完全进阶手册”,给大家展示各种职业发展、贸易赚钱、宝物制造、人物卡片、个人战斗、结婚等各方面详细的深度研究,敬请诸位继续支持!■

细胞分裂:明日潘多拉

单机版剧情攻略

文/大漠

一、基础篇

I.动作详解

1.蹲:默认键位〖C〗。蹲下利于在黑暗中隐藏,行走时声响很小或没有。在十分黑暗处以最慢速蹲姿行走不会被发现。鼠标滚轮(或〖Page Up〗、〖Page Down〗)可控制行进速度。如欲从背后挟持敌人,比最慢速快(滚轮)一到两格的速度为最佳。

2.跳抓:〖Shift〗。按跳跃键角色可攀上一半身高左右的桌面;抓住略比一人高的墙头、洞口,抓住横向物体边缘时可横移并转弯。跳跃键还可乘滑索。

3.攀爬:对正水管、梯子、铁丝网等自动攀上。按〖C〗直接跳下,按住方向〖S〗下可快速溜下梯子。

4.贴墙:〖Q〗。贴墙前、后均可在站姿和蹲姿间切换。贴墙后可沿墙面横移,站姿可通过十分狭窄的走道。

5.徒手攻击:鼠标左键。在黑暗中接近敌人后,若在敌人背后可一击击倒。若在正、侧面或已被敌人发现需要两击。

6.口哨:〖V〗。为了尽量不触发警报而在黑暗处招引敌人的首选。


蹲姿的移动是最为保险的。


徒手攻击瞬间即可制服敌人。

恐怖分子的先进交通工具——滑索。

7.前滚翻:跑动中或蹲姿前进时按〖C〗向前滚翻,如继续前进会切换成另一种行动姿势。

8.无声落地:从空中落到地面时按〖C〗可使触地时毫无声息。

9.劈腿:〖Shift+Shift〗。在不宽的两墙之间,面向一侧墙壁跳起,在跳起最高点再按跳跃键,角色会以劈腿的姿势撑在两墙间的高处。(1)敌人从下方经过时按〖C〗落下可直接将其打晕;劈腿时手枪攻击可用。(2)在十分狭窄的墙间会形成半劈腿。此时使角色上身面向高处可攀附的墙头按跳跃键即可抓住墙头边缘。

注意半劈腿面向的方向。

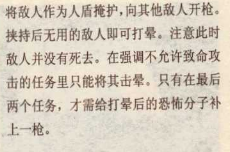
10.钩索:在屋顶找到烟囱之类的物体可以其为固定物,绑定绳索,缘绳下到地面。在绳上手枪攻击可用。

11.横杆:抓住横杆类物体,按方向键移动;按跳跃键可团身用脚勾住横杆,通过杆下障碍物,按〖C〗跳下。横杆上手枪攻击可用,且根据杆上姿势不同有两种不同攻击姿势。

12.贴墙攻击:向一侧探头,按〖E〗选择武器攻击,枪击或投掷手雷均可。

13.霹雳转身(SWAT Turn):在相隔不远的两墙面间,蹲下贴一面墙到尽头处探头,按空格键角色可迅速回旋转身后贴到另一侧墙上。

14.挟持:从背后靠近敌人,屏幕上出现选项后按〖Space〗键挟持。挟持后可对人质进行逼问(必须有Interrogation选项),或拖至眼球锁跟前逼其扫描开门。(以上两种情况切不可将敌人挟持后立刻打晕,否则可能无法继续游戏。)挟持后按〖E〗也可


利用钩索潜入电视台。

将敌人作为人盾掩护，向其他敌人开枪。挟持后无用的敌人即可打晕。注意此时敌人并没有死去。在强调不允许致命攻击的任务里只能将其击晕。只有在最后两个任务，才需给打晕后的恐怖分子补上一枪。


倒挂时开枪射击。

II.武器介绍

1.手枪（Pistol）：费舍尔在前期任务中的唯一武器。带消音器的手枪一般用于打灭场景里的电灯，避免被敌人和摄像头发现。手枪的直接攻击很难一枪致命，即使打头也如此。

2.SC-20K：游戏一代的强悍武器，可按鼠标中键开镜到狙击模式，滚轮控制视野缩放。此时按住鼠标右键可暂时屏息，拿枪会更稳定；按〖F〗在点射和连射模式间切换。SC-20K 带有多种副攻击（Alt 或鼠标右键），主要几种如下：

(1)指环动力弹（Ring Airfoil）：效果是使敌人在站姿下暂时失去知觉，但如果此时不采取后续行动很快会恢复如初。击中头部效果能延续更长时间。

(2)粘性摄像头（Sticky Camera）：可附着在物体上调整视角和视野观察周围情况，并录制敌方谈话。

(3)粘性震慑弹（Sticky Shocker）：外涂粘性树脂的高压放电设备。粘附人身后释放电流会将人击晕。投放水中则效果倍增。

(4)发烟枪榴弹（Smoke Grenade）：施放烟雾，吸引敌人。

(5)转移摄像头（Diversion Camera）：射出时发出声响，引诱敌人上前查看，在其靠近摄像头时释放毒雾使敌丧失战斗力。

3.手雷（Frag Grenade）：适合炸死成群敌人，但极易引发警报。

4.电子干扰弹（Chaff Grenade）：用于干扰摄像头等设备的正常运行。

5.闪光棒（Flash Bang）：爆炸后放出强烈闪光，掩护自身躲藏，实用效果一般。

6.闪光弹（Emergency Flare）：爆炸后放出大量的热，掩护自身逃跑。（以上投掷武器均可用鼠标右键调整投掷距离。）

7.墙式地雷（Wall Mine）：装于墙壁上的动态感应地雷。面靠墙点左键施放。敌我双方快速经过时都会引爆，在闪绿光的瞬间可拆除。


贴墙时的攻击。

二、攻略篇

“明日潘多拉。”一个男人向对讲机里喊话，拉开了他们行动的序幕。

目标是港口不远处的大使馆。一辆遮棚货车颤巍巍的从使馆外开过，在墙角抛下几名游击队员；几个水鬼从海边冒出来，在摄像机转头的时候冲到了墙下死角。接下来主角轮到那辆看上去要报废了的卡车，它加足马力冲进了大使馆的院子里，几秒钟后，那里变成了一片火海……

开锁对山姆•费舍尔（Sam Fisher）来说只是个小伎俩，对一名国家安全局（NSA）的特工来说，他要面对的挑战只会更加复杂。今天，他不得不提前告别他的生存训练——因为他得到了坏消息。燃烧的残垣断瓦映入他的眼帘，恐怖分子已经完全占领了那座使馆。费舍尔震怒了，他怒视着袭击的指挥者，那个人似乎也在看着他。然后镜头转了过去，费舍尔捕捉到一张熟悉的面孔——那个之前在大使馆里下载资料的人。“他在那里做什么？”

I.
U.S. Embassy to Dili, East Timor
March 28th, 2006, 18:27 Hours
Infiltrate the Embassy
东帝汶首都帝力，美国大使馆
2006 年 3 月 28 日，18 时 27 分
潜入大使馆

由苏哈迪•萨多诺（Suhadi Sadono）领导的印度尼西亚游击队“Darah Dan Doa”袭击了美国在帝力的大使馆，以报复美国在东帝汶建立军事基地。

费舍尔出现在海边。向前，跳起抓住木板爬上海边长廊（旁边柱子上有游戏提示）。这里看上去只是安静的民居，但费舍尔的老搭档兰伯特（Lambert）提醒他不要掉以轻心：“子弹是你最后的凭借，隐藏是你最好的武器。”在长廊的尽头爬上梯子，跳起抓住滑索溜下去，落在对面的栈桥上。跳起抓住旁边的横杆，向一侧的木屋横移，中途碰到栅栏时注意收腿，最后在屋外走廊上落下。（可以在横杆上练习“倒挂瞄准”，方法是身体和杆平行时，按 E 键倒挂下来自动举枪瞄准。）

木屋里没有人，但后门上锁了，把锁撬开。（和前作一样，按四个方向键试探哪个方向有反应，并连按此方向键解开一层锁扣，依此类推。）在后屋攀上墙角的水管，爬到上层，揭开一旁的井盖跳下去。

耳麦里又传来兰伯特的声音，他将 NSA 的全球顾问布朗顿（D.P.Brunton）介绍给费舍尔，并提出任务要有所修正。布朗顿提醒道，这次任务将是非致命性的，不能无故杀人，也不能响起警报。（屏幕上隐藏计量表的上方显示了一个警报标志，每个关卡能够鸣响的最大警报数显示在右边。本关上限为 1，即不能响起一次警报。）费舍尔没有对此感到意外，他只是礼貌的请顾问先生把话头打住，他的耳畔有兰伯特一个就够了。

来到院子里，附近开始有人活动，所以蹲下来行走能减少声响。从木头走廊下的空洞钻过去抵达院子另一端，沿着屋边走廊来到附近燃着篝火的墙角，站起来背贴在木栅栏上移过狭窄的走道。

前面弹药箱上坐着一个敌人，蹲下慢慢摸上去从背后挟持他，拖到没有灯光的角落里打晕。（和前作相同，将大量敌人的“尸体”暴露在明亮处太久可能引起警报，导致任务失败。）切换到热视模式，发现敌人蹲守的区域布满地雷。从走廊下的空隙穿过躲过首个雷区，拐角处的第二个雷区要爬到箱子上，抓住屋墙的木梁横移通过。

前面是个看似死路的院落，拐进右侧的窄道，利用半劈腿跳撑在两墙之间，最后抓住高处的边缘爬上去（注意上身的朝向）。

屋外是个很大的院子，一条小河穿流而过。格琳斯多提尔（Grimsdottir，昵称 Grim，格琳）和兰伯特提醒，河那边就是使馆的停车场。小心的淌水过河，打晕一个残墙边的守卫，进入水车旁的死路。使馆里已经在屠杀人质了，因此有必要抓住一个活口问问清楚。挟持前面的恐怖分子拖到一边逼问情况。之后打晕屋内出来散步的那个敌人，沿着铁管爬上墙，进入大使馆。


从背后挟持敌人。


时常切换到热视模式可以及早发现雷区。

SPLINTER CELL

II.
19:34 Hours
Recover/Destroy Security Intelligence
19时34分
获取或销毁安全情报

民用军事公司的CEO道格拉斯•设得兰（Douglas Shetland）被困于大使馆中，其所持有的安全机密不能落入敌手。

兰伯特再次确认，费舍尔的目标是道格拉斯，而不是人质。要搞清倒底有多少机密丢失。但在这里仍旧不能使用武力，伤及人命。

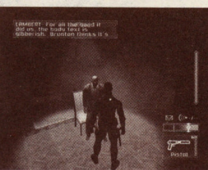
向左攀上脚手架，沿梯子爬上大使馆凉台。背贴墙从窗下经过，避免惊动凭窗眺望的恐怖分子。转过弯，可以看到萨多诺站在大厅里，并且枪杀了一个人质。首先不能被匪徒们看见，贴墙移动到门前，用霹雳转身闪身向右躲到门的另一边。在凉台着火的角落攀上水管，转扒屋檐，向右在窗台落下。开窗进去，打晕拷打人质的匪徒，和道格拉斯碰面。

从道格拉斯那里得到的是一份密码文档。格琳能够破解的部分只是发件人的化名“苦修的企鹅”（Mortified Penguin），他应该是此事的幕后主使。但正文是用东帝汶方言写成的，布朗顿建议费舍尔去找一位叫做英格里德•卡尔森（Ingrid Karlthson）的印尼女子将其破译，她恰好被困在大使馆后院。

从房间侧门离开，如果没兴趣清扫楼上的匪徒，可以直接下楼。大厅里有三个人，可先将来回巡逻的匪徒用酒瓶引到楼梯边的角落制服，然后沿着墙角的黑暗处摸到大厅另一侧，用酒瓶吸引蹲守的两人动身查看，趁机溜进楼梯后的走道，从后门出去。

英格里德就待在花园对面的塔楼上，但她身边有个配戴夜视镜的枪手，能够俯瞰整个院子。兰伯特的主意很有趣：让费舍尔一直待在光亮里，因为夜视镜遇到强光即会失明。静待探照灯的光影移动到跟前，步入光圈中，小心翼翼的抵达花园对面。上楼干掉枪手，在隔壁找到英格里德。

文档很顺利的被破译了。谈话结束后，科恩（Coen）的鱼鹰直升机将在海边接应费舍尔，但是因为村子里有探照灯，飞机不能飞得更低。开窗出去，把绳索挂在烟囱上降落到地面。干掉空地上的游击队员，爬上角楼关掉一个探照灯。打灭附近所有电灯，转过拐角，那里有第二个探照灯。转身跑向码头，鱼鹰正在那里等待费舍尔返航。


和道格拉斯碰头。


越亮的地方越安全。

20:12 Hours
Mission Complete
20时12分
任务结束

设得兰掌上电脑里的情报显示了两个线索：一个化名为“苦修的企鹅”的疑似敌方特工，以及位于巴黎的低温研究实验室。

III.
Saulnier Cryogenics Lab, Paris, France
March 30th, 2006, 04:12 Hours
Identify Sadono's Chief Mercenary
法国巴黎，索尼尔低温实验室
2006年3月30日，4时12分
查找萨多诺的雇佣者


灭火才能通过这里。


停尸间。

化名“苦修的企鹅”的敌方特工依靠法国和叙利亚雇佣军的帮助打入了索尔尼低温实验室。追踪他们侵入的途径以确认他们的意图，并揭开“企鹅”的真面目。

“欢迎来到巴黎。”兰伯特说，“稍后你会有时间去观光的。”“谢谢。”费舍尔平静的回答。他明白这次任务的艰巨性，“企鹅”隐藏的很深，至今不明他的身份，以及他在实验室想做什么。

爬进下水道，用可乐罐把附近的守卫引过来制服。（当然可以在这里试试SC-20K里那些附属攻击的威力，熟悉它们的操作。）左转，沿着废弃的地铁车厢向前，趁火车经过的时候打灭车厢末尾的几盏日光灯。借着黑暗将通道里的两个雇佣军引出来打晕（注意在火车经过时隐藏自己）。在通道尽头，开枪打碎水管上的阀门灭火，进入实验室内部。

兰伯特的命令来了，格琳希望费舍尔找到实验室的安全终端，这样才能访问他们的网络。开门出去，打晕资料室的雇佣军。在外面的控制室还有两个看守，制服他们之后，开门出去，经过更衣室来到一个有许多仪器的大厅。旁边停尸房里有两个看守，可以打碎附近的灯盏，趁他们出来查看时将其干掉。从停尸房出去，一群雇佣军正在破坏办公室的电脑，迅速拔枪干掉他们，使实验室的访问记录得以保全。

先去走廊里将所有的灯都打灭，回到屋内红色桌面的电脑前操作，格琳发现“苦修的企鹅”破译了实验室的系统，目标是在客户档案中寻找特殊的冰冻尸体，不过客户档案放在实验室的另一个局域网里。此外，格琳截获的敌方通信里有个额外发现：雇佣军在锅炉房里装了一枚遥控炸弹，还有1分半种即将爆炸。

转身冲出办公室，将走廊里摸黑搜索的两个匪徒打晕，到隔壁锅炉房炸弹拆除，从走廊尽头的楼梯离开，去楼上寻找客户数据库。

IV.
04:32 Hours
Identify Sadono's Chief Mercenary
4时32分
查找萨多诺的雇佣者

楼梯间有一颗动态感应炸弹，必须缓缓经过附近方可。来到地下一层，等雇佣军在走廊里破坏之后再出去，将落单的一人打晕。左侧走廊尽头是监控室，密布的摄像头监视着中间数据库机房的一举一动。在外走廊，打碎窗上的玻璃，然后就可以击毁里面的摄像头，打掉几个后，会有匪徒到机房查看，把他引出来击倒，保险起见，再慢慢打掉电脑附近的几个摄像头，然后进入机房。（如果不喜欢在外头和摄像头较劲，可以先进入机房，利用机器间的迅速闪躲抵达电脑处）


满地都是丢弃的大脑。


找到受伤的保安。

数据库显示了“苦修的企鹅”的行踪，他对那些过去半年进入实验室的、冷冻的大脑感兴趣，因为所有的大脑都储存在称为“ND133”的装置里，“ND133”则全部放在称为“极限存储”设施的地方，看样子那里是他下一步的目标。

出机房，一个敌人很高兴的说，他在监视器里看到受伤的保安躲在尸体处理室里。在对面开启密码门，打晕一个守卫（关闭然后再打开手术灯可使敌人暂时致盲），向右，打掉楼梯间的监视器上楼，干掉那里的守卫，在电脑上得到存储室密码。（房间一角的电话会自动响起，可利用它招引敌人。）但已经有人捷足先登，“ND133”不见了，存储室只剩下满地乱丢的法国人大脑。起码可以肯定手段如此残忍的人不会是来自CIA。兰伯特那里也有重大进展：受伤的保安弗朗西斯·库德伯夫（Francois Coldeboeuf）的人拍到了“企鹅”的照片。

穿过门帘进入冷库（在热视模式下会看得更清楚），关掉门口的自动机枪，将匪徒打倒。开门出去，将铁桥上两个看守一一引过来干掉。进入门外养着实验鼠的实验室。爬上右侧通风口，可以看到一群歹徒正围攻一道金属门，只是枪击并不凑效。（这时千万别把他们都打死，否则无法继续情节。）向左落到屋内找到受伤的弗朗西斯，拿到“企鹅”的照片，格琳可以借此追查他的行踪。但此时匪徒们已经搬来了汽油桶，打算把门炸开。迅速爬回通风道，一枪打爆油桶将他们送上西天，只是弗朗西斯因此惨死在屋里。

“那真是个感谢库德伯夫的好办法。”兰伯特讽刺道。“好吧，下次碰见他我不这么干了。”费舍尔冷冷的说，然后从另一侧跳下通风道，科恩正在外面接应。（事实上可以保证保安的生还，只要在歹徒摆弄汽油桶的时候打爆他们身旁的冷气开关即可。）

05:23 Hours
Mission Complete
5时23分
任务结束

“苦修的企鹅”的照片和一名曾在CIA受训的特工诺曼·索斯（Norman Soth）相匹配。虽然不能确认索斯是敌是友，但格琳已经成功的追踪到，他化名登上了一辆开往尼斯的列车。

V.
Hesperia Railways, Paris to Nice, France
April 2nd, 2006, 21:52 Hours
Meet Norman Soth
法国，巴黎至尼斯，海斯普利亚铁路
2006年4月2日，21时52分
会见诺曼·索斯

蹲下向前挪动，不要试图站起来，否则会被强大的气流吹下去。揭开车厢通气孔的盖子跳下去，兰伯特的指令到了，他要求费舍尔和索斯做一次“面对面”的交谈，以确定他的立场。所以先不要揭露他的伪装，但也不能被车厢中索斯的卫兵发现。

开门出去，在下一节车厢，吹口哨将列车员引到黑暗处挟持，逼问化名乔纳森的索斯的下落（Jonathan Poindexter），得知他在18号包厢。揭开车厢地板的盖子，爬到车底下，向前慢慢挪动，直到发现能够爬上去的另一个盖子，等上头的看守离开后返回车厢里，并拉下角落里开启火车侧门的开关，开门出去。

有两个办法通过前面人满为患的车厢。一是拉下门边车厢里的电闸，迅速溜进车厢，躲在一个椅子后面，等走道里活动的人离开或坐好，小心翼翼的溜过去。另外一个办法是，到车厢连接处打开左侧的侧门，爬出去，抓住车厢外的横梁突起向右侧移。注意在窗口前暂停，等乘客躺下休息或扭头的时候通过，抵达下一个连接处。

等列车员和乘客交谈过后潜入包厢，正如兰伯特所说，在热视模式下18号的乘客右腿热感应明显有异，此人是索斯无疑。进去和他交谈，结论是这个家伙在撒谎。索斯被叫走后，转身操作他桌上的电脑（17秒倒数），之后要前往前面的车厢偷听


车外的路线其实没有看上去那么危险。


窃听。

他和萨多诺的谈话（50秒倒数）。要领是不能跟的太紧，进入车厢后躲进右侧的操作台里，手持激光麦克风（Laser Mic）在主视角下（默认鼠标中键）对准索斯偷听。

接下来要考虑怎么脱身。先把车厢里留守的卫兵干掉，索斯回到包厢发现费舍尔不在会派人过来追杀。将此人一并杀死，往车头方向走。揭开天窗爬上车厢顶。蹲下往前移动，以免被空中子弹击中，等待鱼鹰将直升机干掉。跑到飞机下，缘绳而上逃脱。

22:40 Hours
Mission Complete
22时40分
任务结束

索斯电脑中的信息显示，一个以美国人为目标的、代号为“春野演示”（Springfield Demonstration）的致命病菌袭击正在计划中。索斯本人则已前往耶路撒冷。

VI.
Geula District Street Market, Jerusalem, Israel
April 5th, 2006, 01:01 Hours
Identify the Biological Agent
以色列，耶路撒冷，古拉街区市场
2006年4月5日，1时1分
调查生物战剂

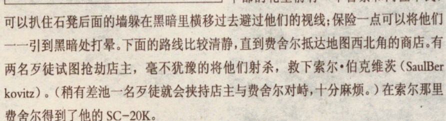

费舍尔最大的敌人就是电灯。

第三梯队追踪到萨多诺的“春野演示”是一种购于黑市的未知名生物战剂。和以色列情报人员达利娅·桃（Dahlia Tal）碰头，以打入黑市交易。

耶路撒冷。“这是犹太教、基督教和伊斯兰教的诞生地。”科恩介绍说。“那么这里是和平与博爱的发源地。”费舍尔淡淡的说。可现实是由于袭击频发城内正实行宵禁，因此费舍尔的行动会轻松一些。首要的任务是到城市的另一端接头，拿到他的武器。

从这里爬到屋顶。

踏上石阶，附近区域有很多警察在街上巡逻，一般来说，打碎路两旁的街灯，尽量躲开他们即可。查看地图，地图中部的礼堂前有一个警察和两位平民，可以抓住石凳后面的墙躲在黑暗里横移过去避过他们的视线；保险一点可以将他们一一引到黑暗处打晕。下面的路线比较清静，直到费舍尔抵达地图西北角的商店。有两名歹徒试图抢劫店主，毫不犹豫的将他们射杀，救下索尔·伯克维茨（SaulBerkovitz）。（稍有差池一名歹徒就会挟持店主与费舍尔对峙，十分麻烦。）在索尔那里费舍尔得到了他的SC-20K。



接下来费舍尔要去寻找隐藏在恐怖组织中的以色列秘密特勤局（Shin Bet）特

工达利娅·桃。索尔商店背后的路障已经打开了，因此可以从那里下去。向左，沿路打碎路灯，从警察的身边悄悄经过，直到抵达一个小型街心广场。向左，从有警察驻守的栅栏边爬上水管，来到屋顶另一侧，乘滑索抵达对岸。固定绳索，从脚手架旁溜下去，格琳发来了接头暗号，并告知桃就在附近。（如果在商店继续和索尔交谈，他会带费舍尔去一个空旷的制高点测试新武器，然后还要按以上路线行进。）

VII.
01:20 Hours
Identify the Biological Agent
1时20分
调查生物战剂

桃就站在栅栏边，接头暗号无误，他们开始交谈。桃透露了重要信息：费舍尔的“朋友”的确是购买生化武器的。这些武器在叙利亚人手里已经十多年了，只是过于危险，没有办法带走，但听说买主拿来某种能够带走它的设备。



和达利娅接头。

桃将带领费舍尔前往生化武器的隐藏处索沙娜仓库（Shoshana Warehouse），但费舍尔要注意隐藏自己。因为此去全部是单程旅行，所以基本的策略是躲蔽，没有必要伤害无辜。在开始的光亮处遇到警察和平民时，可以沿着相对阴暗的区域迅速跑到远处，一般不会引起警报。同时尽量打碎沿路的灯盏，扩大黑暗的区域。如果费舍尔因为躲藏而耽搁时间，不必担心会跟不上达利娅，她会在某处等待。但有时必须和她对话才能让她继续前行。



翻过铁丝网。

仓库附近的广场上有大量警察驻守。钻进一旁的长廊，将广场左侧的警察依次引过来打晕，走进小巷，爬过铁丝网，来到仓库的秘密入口（在桃隔壁房间有大量的武器装备）。在电梯口，费舍尔不希望桃同行，团队作战不是他的本行。他独自步入电梯，但兰伯特突然发话，让费舍尔杀了她。“什么也别想，动手就行了。”可电梯已经缓缓落下，来不及了。

VIII.
01:50 Hours
Identify the Biological Agent
1时50分
调查生物战剂

Shin Bet在行动中玩了猫腻，这是兰伯特下令的理由。但费舍尔已经没有回头路，或许正如兰伯特所说，他给自己掘了一个爬不出去的深坑。但这一切都要坦然面对。


连达利娅也不能放过。

切换到夜视模式，举枪瞄准电梯口，电梯门打开后击毙守株待兔的三个歹徒。从一侧下楼梯，有更多的匪徒闻风而来，一一击毙他们（可躲在水中暂避风头）。经过曲折的通道来到一个稍大的洞穴。有三个出路，其中中间一个门是通向“ND133”存放处的。但是建议先占领左侧的仓库，可以补充弹药和回复剂。接着



找到没有带走的病毒。

沿着一旁的走廊杀下去，将附近的守卫全部消灭。

取得“ND133”后有个坏消息传来：Shin Bet也想得到“ND133”装置。反正杀掉一个官方不存在的人不会有什么麻烦，所以达利娅在外面布置了狙击手对费舍尔下手。从电梯回到上面，外面广场四周的楼上总共埋伏着四人。（如果在上一关结尾选择干掉达利娅，那么她不会在此出现。）打碎走廊里的灯，躲在垃圾桶后面对付对面楼上的两人。然后侧面楼上各有一人。

02:13 Hours
Mission Complete
2时13分
任务结束

使用从索尼尔低温实验室偷来的设备，索斯得到了叙利亚研制的便携式天花病毒菌株。萨多诺现在拥有了未知数量的生化武器。

IX.
Refinery, Kundang, Indonesia
April 12th, 2006, 15:12 Hours
Trail/Intercept Sadono's Communications
印度尼西亚，昆兰，精炼厂
2006年4月12日，15时12分
跟踪并截获萨多诺的通信连络

“明日潘多拉”是萨多诺抵御美国攻击的口令。这个口令每天都会改变。一个保密电话打给美国的某个未知地点。如果他遇害或者被捕，天花病毒会在24小时内被释放出去。截获的“明日潘多拉”通信以确认病毒的存放位置。

设得兰正在前面观察山坡下营地的动向，费舍尔的任务由他来下达：破坏萨多诺在村子空地停放的飞机。沿滑索溜到大麻田里。躲在草丛里吹口哨，将附近两个卫兵引过来干掉。经过帐篷，转个弯，汽车附近会有两个敌人巡逻交谈，其中一人会走进峡谷，却不甚被地雷炸死。往前进入谷地，打开热视镜会发现这里果然密布着地雷，耐心地清除掉这些“拌马索”，在窝棚处转弯，经过卡车，前面就是萨多诺的机库了。



大麻田是藏匿的好去处。

把看守引到外面干掉。进入机库，


炸弹装在机头上。

首先去上层把机库的照明关掉，然后去飞机上安放炸弹。躲到一边，很快会有人从后门进来查看，击毙此人进入后院，将门口和小屋的看守干掉，去小屋里升起路障，进入通向下一个营地的大道。路上有个带着猎犬巡逻的士兵，最好在远处将人、狗击毙，否则很容易被狗发现。

路尽头的寨子里有三个卫兵，岗楼上那个人很难被发现，但要首先干掉他，才能悄悄的解决剩下两个。爬上岗楼乘滑索潜入村寨。

X.
16:23 Hours
Trail/Intercept Sadono's Communications
16 时 23 分
跟踪并截获萨多诺的通信连络

兰伯特那里通过遥感不能获取萨多诺保密电话的呼号，这一切都仰仗费舍尔了。

往前走一点就会碰到萨多诺和他的手下。躲起来，等他走后迅速行动，干掉空地里和棚屋走廊上的两个卫兵，追上去。（后面同样如此，如果在某地耽搁得太久，会被认为丢失目标而导致任务失败。）在下一座小屋前，兰伯特告诉费舍尔，萨多诺每天会变换两次密码，但他不会写下来，只是口头传达给心腹。为了不打草惊蛇，最好的办法是偷听他们的谈话。


耐心等待萨多诺离开。

继续跟踪，萨多诺会在三个院子里都停下确认密码。头一个院子很好解决，但下一个院子里会有猎犬把门，远远狙死它，打开一旁的门出去，就能看见萨多诺的临时会议了。迅速用 SC-20K 把粘性摄像头（Sticky Cam，鼠标右键发射）射到人群旁的箱子上，调整摄像头视角开始录音。（角度调整好后屏幕上会有录音及结束的文字提示并显示进度条。）

把摄像头粘到纸箱上。

萨多诺离开后，扫清院子里的看守进屋，潜入地道。

XI.
17:35 Hours
Trail/Intercept Sadono's Communications
17 时 35 分
跟踪并截获萨多诺的通信连络

在精炼厂费舍尔会和总部失去联络，格琳只有祝他好运了。兰伯特强调在整个地下部分他们都无法通话，“我会试着不那么觉得孤独。”费舍尔说。接下来他要和 CIA 探员阿索尔（Asrul Arifin）接头。

干掉楼上和楼下的两个敌人。开门来到包装车间，上楼关灯，伺机将两个看守消灭。出门来到机房，拉下墙上的机关把机器开动起来可以隐藏费舍尔行动的声响。将内间两个枪手干掉，找到墙角的阿索尔。

谈话之后，从密码门离开，回到上面后就可以恢复和兰伯特的连络了。布朗顿急


梁上君子。


暂且举手投降。

着问费舍尔是否问到了名字，当然问到了，那个人叫做斯坦利·纳卡利科夫（Stanley Nakariakov），不过兰伯特提醒，这个以后再说，首要的目标还是窃听萨多诺的电话。

来到院子里，爬上左侧墙边的水管到屋顶。过天桥向右，揭开右侧屋顶尽头的盖子跳下去。萨多诺不久将离开，费舍尔此时正挂在屋内的横梁上。翻身下地（处于倒挂瞄准状态时按 C 键可直接后空翻落地），把打枪的匪徒引到黑暗里打倒，然后将守在远处的匪徒也引过来干掉，否则会惊动隔壁练沙袋的那个悍匪。从后门来到有探照灯的院子，干掉守卫进门，就可以看到萨多诺在用“明日潘多拉”连络。耐心等他联系完毕走掉，在桌子上查看他的电脑。

接下来只须从后门离开，但是费舍尔刚一开门，就有大批匪徒涌过来，把他围在中间。按照兰伯特的指示做，原地不动，假装投降，待增援而来的鱼鹰和恐怖分子接上火，赶紧回头躲到后院的一角。激战过后匪徒们会四下搜索，趁乱溜到悬崖边，乘鱼鹰脱身。

18:15 Hours
Mission Complete
18 时 15 分
任务结束

格琳追踪到萨多诺的“明日潘多拉”呼叫在经过几个中继站后消失在印尼东海岸一座小岛的造船厂里。

XII.
Komodo Shipyard, Komodo, Indonesia
April 18th, 2006, 05:24 Hours
Infiltrate the Submarine
印度尼西亚，科摩多岛，科摩多造船厂
2006 年 4 月 18 日，5 时 24 分
潜入潜艇

据推测，萨多诺的“明日潘多拉”呼叫通过停泊在一座废弃造船厂船坞里的潜艇上的通信系统加密后，继续传播下去。潜入潜艇，获取其通信系统，以追踪电话的传播途径。

向前，故意惊起草丛的飞鸟，把草地里的看守引来打晕。前方是自动机枪和红外探头的探测区域，不过只要贴着右侧篱笆移动，经过废弃的卡车就可以绕到机枪后面去。下面有两条路，一是从机枪旁的茅屋穿过，只是很难躲过红外探头。另外也可


半劈腿爬进屋内。


屋内的射线阵。

以从机枪后的窄道下去，排除半路上的触发式地雷，就能进入下面的院子。干掉两个看守，钻进靠近岗楼一侧的茅屋。

下一个院子有两人守在桌边，不必惊动他们，贴在篱笆上挪到角落里，然后从茅屋外的黑暗处向右侧跑去。在小溪尽头处的窄道，利用半劈腿爬上高处的天窗。

悄悄落在墙角的麻包上，把看电视的看守引到布帘后头打倒（如果就地击毙会引来门外的同伙）。从墙角的破洞爬出去，等一会那个练枪法的匪徒会坐下来休息，慢慢挪到右侧，关闭自动机枪进屋。（对付此二人也可以这样：直接从墙洞出去关掉左侧发电机的开关，等他们恢复电力会一同回去看电视。）切换到热视模式，发现屋内有热能探测射线的防守，小心的通过，进入地道，乘电梯进入地下。

出电梯，到左边把走廊的电闸断开，打晕过来查看的看守，摸黑进入控制室。同样关闭门旁的电源，挟持前来查看的技工，把他拉回控制设备跟前，逼他浮起尚在水下的潜艇。返回外面的走廊，在尽头处进入船坞。

XIII.
05:57 Hours
Infiltrate the Submarine
5 时 57 分
潜入潜艇

开门进入大厅，把走到远端的那个看守引过来打倒，沿着右侧的铁桥来到水面上方的缆车旁。打碎灯泡，启动缆车向船坞出口方向开去。沿路会有敌人从不同方向向缆车射击，但只要蹲下耐心躲在里面不会被击中，只须将缆车停靠处的敌人击毙即可。左拐，爬进潜艇里。



关灯把餐厅里的家伙引出来。

潜艇里的要点是不能滥杀无辜，也不可以触发警报。爬下去一层。将首个敌人打晕，开门进入卧室，蹑手蹑脚走过去，在尽头爬下梯子。闪到另一侧门口，关灯把餐厅里的敌人引出来打倒。（此处及后面一定要注意隐藏敌人的尸体，最好放到桌子底下或门旁死角，敌人巡逻不会经过的地方。）

在餐厅后的过道，静待一个敌人过来查看设备，将其挟持，拉到他出发的地方，通过控制室的眼球扫描。将此人打晕藏好，蹲下慢慢挪进控制室，躲在一角，不久守卫 SISSIXS 的士兵会出去喝咖啡（若餐厅的敌人没藏好过一会就将触发警报），慢慢挪进角落的凹间里，操作电脑。

任务已经完成了，悄悄返回外面走廊，从尽头处返回上层，爬出潜艇。向前进入楼梯间，击毙一名匪徒下楼，发现外面围着一大群枪手，打爆他们身边的油桶将其送上西天。等大火熄灭，跑到码头尽头处，跳进橡皮艇脱身。

06:32 Hours
Mission Complete
6 时 32 分
任务结束

从潜艇转发站得到的情报追踪到五名美国本土的卫星电话用户。他们的设备都来自一家民用军事公司“武装守卫设施”。


眼球扫描。

XIV.
Television Free Indonesia, Jakarta, Indonesia
April 20th, 2006, 21:43 Hours
Capture Suhadi Sadono
印度尼西亚，雅加达，自由印尼电视台
2006 年 4 月 20 日，21 时 43 分
抓捕苏哈迪·萨多诺

“ND133”的存放地已被锁定，苏哈迪最后挣扎的攻击就要开始了。CIA 的雇员英格里德·卡尔森会为抓捕萨多诺的行动提供帮助。



如果敌人在花园里搜索可以爬上花房躲避。



发射塔的守卫者。

和科恩谈话，或许是出于妒忌，她不相信卡尔森能成功的做内应，但费舍尔并不担心。从一旁的梯子爬下去，沿着绳子顺下去，来到地面。天上暴雨倾盆，这对费舍尔的隐藏很不利，不时发生的闪电会暴露他的藏身之地。走进小巷，打晕碍事的平民，在转弯处会碰到一个巡逻小队。这里的敌人十分警觉，稍微听到风吹草动就会用手电照过来，一定要小心应付，是否能不触发警报还要看一点运气。

从转弯处进入小广场，有两个选择：利用左边的脚手架和滑索抵达右侧的屋顶，最后下到地面的商店；或者直接到广场右侧撬开商店的前门。只是后一种方法要应付两个巡逻的士兵。从商店后门出去，藏在车后把路上的岗哨都引过来消灭（值班室里有 Ring Airfoil）。

走到路尽头，从铁门翻进去来到花园。花园另一侧守着两个匪徒，要想分开把这两个人引出来还是很困难的。干掉他们后，从其守卫的下水道井口来到地下。在两条下水道里穿插行进，除了两个敌人，还要小心过道门上的摄像头。

从出口的扶梯爬到发射站内。迅速溜到一旁角落里躲蔽巡查的探照灯，然后伺机将中心塔楼上的看守击毙。切换到热视模式发现草地里埋着地雷，扒在铁丝网上向顺时针方向前进，直到从另一排铁丝网爬进旁边的小院。

开门进入值班室，把里面和附近的几个敌人引过来干掉。出门，从汽车后面的花坛攀上高处，利用窄墙爬上屋顶。打碎天窗一角的玻璃，从那里缘绳而下抵达电视台大厅。干掉那个孤独的守卫，进入大厅一角的电梯。

XV.
22:21 Hours
Capture Suhadi Sadono
22 时 21 分
抓捕苏哈迪·萨多诺

卡尔森在电视台里，她被萨多诺扣留了，但是仍旧可以在电视台自由活动，下面就要找她接头。沿着走廊向前，发现在两扇双扇门这一侧是一个环形走廊。这里有两个敌人驻守并有两台自动机枪。

扫清走廊后进入双扇门的区域，这里有一个剧场和数个录音棚。剧场里的敌人就不必管了，通过光缆探头发现卡


萨多诺的下场。



如果敌人挟持了卡尔森就要小心一点了。

尔森在一个录音棚里，首先去对面一间的调音台前把一个看守干掉，然后才能放心的找那位女士接头。

卡尔森在前面带路，跟她走，等她打开一扇眼球锁控制的大门。格琳告诉费舍尔，索斯已经知道卡尔森的身份了，所以一定要保护她的安全。往前，卡尔森会主动上去和游击队员搭讪，趁机在远处将出现的敌人全部击毙（不会触发警报）。

打开第二个眼球锁后，进入左侧走廊，干掉两个枪手后沿着屋内的水管和屋梁爬进高处的通风口。（不要惊讶于卡尔森女士的消失，她已经在屋顶恭候了。）落下到演播厅里，萨多诺正在那里演讲。此处动手要快，如果等他讲话结束就没时间下手了，因此不要管他的喽罗，躲在讲坛的幕布后面伺机冲出去将其挟持。剩下的事情很简单，他的手下不敢开枪，挟持萨多诺打开两道眼球锁来到屋顶，直升机正等在那里。

23:05 Hours
Mission Complete
23 时 05 分
任务结束

萨多诺的被捕标志着印尼危机的结束。但是诺曼·索斯仍然持有最后的病毒样本，他就在美国。

XVI.
Lax International Airport, Los Angeles, California, USA
April 23rd, 2006, 18:28 Hours
Neutralize Soth and the Final ND133
美国加利福尼亚州，洛杉矶，雷克斯国际机场
2006 年 4 月 23 日，18 时 28 分
消灭索斯取得最后的 ND133

索斯带着不名数量的雇佣军出现在雷克斯机场，在他释放病毒之前将其消灭。

兰伯特交待的再清楚不过：向前翻过铁丝网，在停车场里等待一辆货车进闸，等它在值班室门前停下，迅速跑过去钻进车篷，潜入停车场内部。



等待货车驶入。



火一般的敌人。

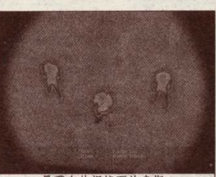
兰伯特带来了新的命令，索斯的部下伪装后混在机场人员当中，费舍尔要将他们一一杀死，又不能误伤无辜者。分辨的方法很简单：索斯的手下都事先注射了疫苗，因此体温会较正常人高。下车后，在热视镜中分辨出火碳一般的雇佣军身躯，可将真正的保安和他的狗用 Ring Airfoil 打晕，再对敌人下手。

摸进值班室旁的小屋，有两个办法通过：从女厕所的通风口爬出去，或者引诱密码门内的保安出来开门。在下面的流水线车间。第一间里只有一个恐怖分子。打灭车间所有的灯，下去将其干掉（如果将其挟持并打晕要记得再补上一枪）。第二个车间稍微复杂一点，需要点耐心。

清除所有敌人后，上二楼进入行李转运车间，躲在一个大件行李后面经过检查窗口。下一条传送带上已经没有大件行李了，只好用 Sticky Shocker 将其击倒（希望你还有 Sticky Shocker 存留），从楼梯间离开。

XVII.
19:13 Hours
Neutralize Soth and the Final ND133
19 时 13 分
消灭索斯取得最后的 ND133

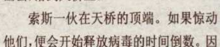
形势比预想的复杂，有更多的恐怖分子混杂在机场里，费舍尔要将他们全部清除。进入候机厅，利用柱子的掩护抵达大厅另一端。等恐怖分子和保安交谈后离开，从广告板后头摸上去挟持保安，在值班室操作电脑，得到开门密码。（也可以冒险挟持还未离去的恐怖分子，但很难不惊动大厅里的众人。）



暴露在热视镜下的索斯。

进入密码门，转弯后先把远端的摄像头打坏，沿着走廊进入一个大写字间。静等歹徒和职员交谈，然后在左侧门口挟持他，此时兰伯特确认索斯在人行天桥上。开门进入大厅，打灭所有的走廊灯，下楼梯来到电梯间跟前。切换到热视模式，面向下面的天桥用望远镜观察，就能发现索斯和他的两个手下。

尚未释放的病毒。



打碎电梯间的吊灯乘上电梯，中途会遭遇停电，无疑这是索斯一伙干的。转身打碎电梯头顶的盖子，爬出去，沿着缆绳一直向上爬，直到上面没有科攀附的电梯时，落在旁边电梯顶上，从一旁洞口出去，落到天桥上。

索斯一伙在天桥的顶端。如果惊动他们，便会开始释放病毒的时间倒数。因此先不要理会他们，把屋内的灯盏打碎，将楼下的几名修理工悄悄打晕。在墙角找到一处扶梯（从这里的角落能一直上到屋内的最高处）爬上制高点（不出意外此时才开始读秒），转身将索斯和其手下全部干掉，跳下去，在天桥尽头找到还未释放出 ND133 的天花病毒。

20:29 Hours
Mission Complete
20 时 29 分
任务结束

兰伯特在耳机的那头手忙脚乱的想办法销毁这些可怕的病菌，费舍尔则可以轻松一下了。夕阳如画，科恩斜倚在车前，等待英雄的归来。■

古老战争

《无人地带》战役攻略(上)

文 / 鬼舞者 @gamev.net

这是一部参杂着历史、宗教还有神圣信仰的手札。当游戏以战争的方式把你带入古代王国之间的征战时，你会在一个接一个的战役中发现这部作品仿佛一部恢弘的史书一样，他所带给你的是在兵器的碰撞中所能满足的激情和动荡。

战役一：印地安人

剧情概述：战争开始了，该死的入侵者，我们要捍卫印地安人的领地，所以他们必须死，这是委员会的意思，如果委员会已经作了这决定的话，那这些外来人的头皮很快就会成为我们勇士腰上的装饰了。出征吧，勇士奥马克，你的人民都会为英雄的壮举而欢呼！

任务 1：拉瓦霍人之路

目标：消灭所有敌人

第一个战役看起来很简单，它只有简单的两关，目的是让你迅速上手。现在点中奥马克，学会如何操作他移动。在学习移动的过程中找到你的士兵，他们就是你的作战单位。圈起所有的士兵，然后跟着火把的指示一直向老矿井的位置移动，你会发现那里有可恶的西班牙人。拉上你的部队一起扑向西班牙入侵者吧，不要漏掉一个，否则等他通知了援军你就麻烦大了。等你的部队把所有敌人都干掉后，现在跟随矿井的光亮一起向那个方向前进吧，可是随后你会发现，老矿井已经被关闭了，只好次日再进攻。



战争开始



出征

任务 2：古老的矿井

目标：消灭敌人，夺回矿井

除了士兵，现在你需要开始熟悉一下其他兵种单位。在你的阵营中，基本单位包括了工人和妇女。他们就是资源采集单位。工人的作用是砍伐木材。他的操作就和你习惯的 RTS 一样，圈住然后送到有树木的地方，其他的运输工作都将由他自己去完成。在本关的任务中会要求你搜集到 250 单位的木材。如果仅仅是依靠已有的工人来做那当然是不可能的。现在点一下长屋，在这里可以生产工人、武士和妇女。

商议

当你有了足够的工人后就可以开始开发金矿了。在工人身上会出现可选建筑物的图标，选择你想要建造的金矿地点就可以开始在合适的位置建造了。金矿完成之后，就需要对其进行开发。这个重担当然还是落在了工人的身上。派一两个工人去挖金子吧，同样采集到 250 单位的黄金就可达到任务的要求。在工人采集的同时，你应该开始为你的军队好好谋划一下了。建一个训练营，这将是你的军队诞生的地方。在生产部队的时候别忘了造出足够的妇女为增加的人口搭帐篷。当实力达到一定程度时，可以建造制革厂。这个可升级单位是提高你军队实力的重要保证，所有防御和进攻武器进行升级都要依靠这个建筑。

总部特写

通过训练营造出了12个弓箭手和6个长棍兵，现在开始你不能让人口任意地发展了，否则你会发现那些娇弱的妇女们在搭帐篷的时候会显得不堪重负，增加更多的人口意味着消耗更多的金钱和没完没了的人口死循环。所以，给你的工人们找点的新活吧，建一个农场，让他们开始去耕种土地，后勤得到保证才是最重要的。

后勤保证之后你将没有后顾之忧，使用你的建设单位迅速扩充你的军队。武士当然不能少，其它的兵种此时你也大可都造出一些来熟悉一下他们的实力。同时别忘了升级你的制革厂，使你的武器能够跟得上潮流。特别提示，大部分单位都是可升级的哦。

当你觉得实力已经储备够了的时候，调派部队攻击吧，这一战其实很容易，不过建议你能花更多的时间来了解你阵营中的各单位，为今后的战斗打下良好的基础。



战役二:西班牙人

任务1:封锁

剧情概述:现在你不是印地安人了，你是伟大的西班牙帝国一员——俄斯德本·卡文兹长官。现在你尊奉神圣而不可侵犯的西班牙国王的命令前去一个殖民地视察，这就是森塔米尼塔金矿。该死的海盗曾在这里进行过抢掠。从士兵口中得知罪魁祸首正是德雷克（历史上赫赫有名的海盗，记得南美洲南段与南极洲交接的“德雷克海峡”吗）。卡文兹决定让德雷克体验一下西班牙皇家舰队的厉害，并让掠夺西班牙国王财产的盗贼们知道什么是不可侵犯的。现在迅速扩充实力吧，因为海盗们也不会坐以待毙，同时你还需要积蓄足够的力量对海盗发起进攻。


残垣断壁

目标:找出德拉克的海盗老巢，摧毁其基地和港口

首先熟悉一下西班牙阵营的军事实力。由于是即定任务，所以一开始就有比较充足的资源，可以放心大胆地研究科技，为我方军力升级。同时你得开始防备海盗们的再次袭击。把队伍中已有的战舰全部向北方位置调度，因为海盗们攻击的位置将会在北面。

进入敌军海港

防御工事完成后开始我方的大发展。资源采集是免不了的，农民负责金矿、木材的采集，不过你得迅速地造出捕鱼船去海上打鱼，这可是现阶段唯一的食物来源。如果你这一关是速战速决，那么捕鱼船形式上造上个一两只就足够应付了。

发展一段时间后，北面开始有零星的海盗船出现并攻击我方，不过只是普通的骚扰，我方已有的军力是足够对付的。等把敌人零星的攻击全部解决后，现在开始准备反攻。不要直接攻击敌人的总部，而要先将敌人总部外游散的战舰全部打掉后再攻击，这样一方面是提前瓦解掉敌人的军事力量，同时也可以让我方的总部不会在出击时被攻击。

当我方战舰到达15艘的时候就可以开始进攻了。一般来说这个数量足以一次性将敌人全部解决，但是如果你觉得不够保险的话，后方基地可以继续采集资源，在我方攻击的时候再多造出一些战舰来作为后援力量。最初攻击的时候，德雷克并不在他的基地内，当敌人基地几乎被铲平的时候，这位有名的海盗终于沉不住气了，他的舰队出现在地图的中上方，开始向基地位置移动。

德雷克的舰队相比于你的来说，显得是那么地渺小（如果到这时你还没造出20艘以上的战舰，那你的速度就实在是……），一阵炮轰之后，德雷克的舰队彻底完蛋了。他带着残余的船只灰溜溜地逃走了……


到达目的地


敌军肆虐

任务2:黑暗威胁

剧情概述:那个金矿看起来真是让人头疼，在德雷克之后，一帮印第安人袭击了那里。卡米兹看上去有点底斯歇里了。你要赶紧整顿自己的部队，冲上去和那群土著们决一死战，金矿金矿……你可得坚持住啊!

目标:

A、在森塔米尼塔没有被完全占领前把把印第安人击退;救出西班牙殖民者;卡文兹和蒙杜扎不死。

B、侦查地形并干掉动物巫师;卡文兹和蒙杜扎不死。

印第安人的攻击显得非常稚嫩。当卡文兹急急地带着人马杀到的时候才发现原来他们的数量也不怎么多，而且实力也很一般。唯一让人头疼的就是敌人不够集中，分散的零星敌人需要一个个地全部击毙。当把敌人清理干净后，指挥官蒙杜扎报告说印第安人之所以会来进攻金矿，是因为森林中有一个动物巫师在怂恿他们这么做。那么，整顿一下去把这罪魁祸首找出来吧。

次日，卡文兹和蒙杜扎开始带着士兵们出发了。动物巫师把自己隐藏得很好，要找到他并不是件容易的事。在森林里的仪式点都会有敌人的出现，这些敌人可不是什么“人”，而是一些动物，其中会夹杂着少数印第安人。一直向地图的左上位置移动，击败一批土著之后，会看到被关押起来的皇家士兵。把他们全部救下来后他们会加入队伍之中。

顺着道路一直走，最后会在地图左下的位置第一次遇到动物巫师。他的队伍看起来很弱小，但是这个巫师会对自己的队伍施加魔法，由此敌人的实力就会提升一个档次。战斗开始后无耻的巫师自己先逃了。击败敌人后会在下一条路的山丘上再次遇到巫师，这一次他会不断地召唤出动物来保护自己。这些动物实力不算很强，不过不把巫师解决那些动物就会一直没完没了地出现。派士兵不顾一切地摧毁巫术之源，这样就可以让所有的士兵一起去把那该死的巫师彻底干掉了。

结束了对巫师的一战，下一个目标是——金矿!

任务3:黄金诅咒

剧情概述:森塔米尼塔真是一个丰富的金矿产地。在结束了对一个地区的金矿开采视察之后，卡文兹带着自己的队伍开始向下一个金矿进发了。在前往下一处金矿的途中，一个牧师洛德里格与之相遇了。相互介绍之后，牧师说最近附近地区开始出现了灵异现象，他希望能解开这件事之谜，所以希望能与卡文兹的队伍一起前行。卡文兹欣然同意了。


牧师洛德里各

目标:

A、找到淘金者的营地，在牧师洛德里格的帮助下驱逐鬼魂;卡文兹和洛德里格不死。

B、重建淘金营地，夺回东北部的矿井;卡文兹和洛德里格不死。

这一关将会面对非常规敌人——鬼魂。卡文兹的军队对鬼魂的攻击是无效的，只有牧师的神术才能将这些幽魂全部消灭。先顺着路走，随后会发现两具尸体，鬼魂随之出现。让牧师来对付他们吧。解决之后继续向前，一群农民跌跌撞

自报家门


祛魔

撞地跑来求救，原来他们也被鬼魂攻击了。牧师上前发挥他的特殊能力吧，让所有的鬼魂全部安息。

占领了第一个据点，同时又收编了一批农民，可以开始建造基地了。鬼魂会时不时地从东面进攻，让牧师去守住那个入口把鬼魂全部挡在基地之外即可。卡文兹的部队则全部去守护金矿。经过与鬼魂的交锋后我方的军力已经受到了一定程度的影响，现在赶紧建造出军营来补充兵力。同时记得建造一个修道院去救治那些受伤的士兵。

现在开始主要建造征服者和加农炮。当这两者数量较为可观的时候就开始攻击吧。先向西进攻，只要轰他们几炮就能将他们逼出来。这时再守株待兔地将那里的敌人全部消灭。当附近的敌人全部干掉后向地图的北面推进，这里的敌人非常简单了，只要你生产出足够的兵力，一起扑上去，想不赢都难。当把敌人的营地连根拔起后，迎接胜利！

任务 4:奥马克

剧情概述：卡文兹碰上了印地安的新酋长奥马克，他跟卡文兹说了西班牙战争的原因是因为英国人绑架了他们部落的妇女而产生的。奥马克说这些话的目的是希望卡文兹能够帮助他去拯救部落妇女，而交换条件则是寻找金矿。这类有金子的好事当然没理由拒绝，卡文兹欣然同意。

目标：跟随奥马克到金子储存地，从英国人手中把矿工救出来。


行军

印地安土著

为了能确保可以找到金子，卡文兹要求奥马克先带他去金矿。诚实的奥马克信守承诺将卡文兹的队伍带到了金矿附近。在驻扎下来后，可以开始建造基地了。由于任务是要攻入英国人占领的金矿区，所以目前手上的兵力上明显不够，现在赶紧就附近良好的地势开始建造我们的军队。时不时出现的骚扰敌人可以让已有的兵力去解决。初期是比较艰难的，因为敌人发现了我方的踪迹，会频繁地前来进攻。当然撑过去就是我方反击的时候了。仍然是以征服者配加农炮的方式出击，一举攻入敌人的矿区内，没想到居然是德雷克的占领区，对突如其来的攻击，德雷克只能夹着尾巴逃走了。


合作

任务 5:秘密行动

剧情概述：卡文兹遵守承诺与奥马克一起去救印第安妇女。

目的：释放所有印第安妇女；卡文兹和奥马克不死。

这一关其实应该算在上一关之中，卡文兹带着部队和奥马克一起去救那些被抓的妇女。那些妇女正被英国人逼着干活呢。完成这个任务非常简单，不过最后卡文兹表现得近乎疯狂——岛上的黄金让他失去了理智。为了报答卡文兹，奥马克还是决定帮助他获得黄金。


拯救

任务 6:无路可退

剧情概述：这一关会让你觉得疯狂。一方面，卡文兹为了黄金在岛上开始对英国人展开了大围捕，而蒙杜扎却以为卡文兹有什么危险而展开营救行动。要是蒙杜扎知道卡文兹是在为了黄金而不愿意离开，那他简直要疯掉了。


防卫森严


躲藏

目标：摧毁英军两个港口，把蒙杜扎及一个以上的建筑单位，带给卡文兹；在破坏两个港口前，战舰不能全军覆没；在单位登陆前，运输船不能沉没；建立基地；蒙杜扎、卡文兹和奥马克不能死。

这是本战役的最后一个任务，战斗的激烈程度可想而知。首先是操作蒙杜扎的部队增援，一开始两个港口位置的敌人不要急着攻击，先将四周的敌人全部解决，随后会有敌人时不时地对你发动攻击，这时可以暂时不管，顶住敌人的进攻，我方战舰可以不计损失地投入进攻，当敌人的部队被歼灭后，将所有运输船上的部队带上岸去，赶紧去会合卡文兹吧！

会合了卡文兹立刻开始建造基地。资源看起来还是挺丰富的，注意一边建造基地一边加快资源采集速度，否则被敌人进攻的话就会伤亡惨重，修道院仍然是放在矿区的位置以保持我方基础单位的安全。造出一批部队之后开始造重型武器，加速建造达到最高人口之后再进攻胜算比较大，敌人的位置是在北方，冲入敌人的基地内开始攻击吧，消灭最后一个3000点血的移民者，战役胜利结束。


攻入海港

战役三:林地印地安人

任务 1:驱逐出天堂

剧情概述：英国人在发展殖民地的时候疯狂地屠杀了当地的林地印第安人，而两名林地印第安勇士侥幸逃出大屠杀，他们就是铁沙加哈和马古拉。在争论之后，马古拉说服了铁沙加哈一起走上了复仇之路。

目标：安全进入山里；马古拉和铁加拉哈不死。

虽然是战役的第一关，但是这却不是轻松的一关，在经过了两大战役的洗礼之后你会感到这一战役的难度有多大。任务开始后先向西前进，遇到英国的士兵后唯一的办法就是与其近身搏斗。好在两个人物的能力都不错，不过还要注意操作，否则即使获胜了损血太多也是很要命的。幸好角色可以自动恢复 HP，所以发现血比较少的时候先停一下再前进，中途要小心防御塔，快速地移动可以躲避过去，不过当心同时遭遇防御塔和敌人的士兵，否则麻烦大了。


屠杀

幸存者

一直西行会遇到敌人的又一队士兵正在袭击印第安人，上前帮助，那一群人


逃亡

会成为我方的队员。艰难的战斗之后将面对英军的大本营。以目前的实力是肯定赢不了的，趁他们没发现的时候躲避开吧，然后冲入一个岔路口，那里还有我方的一队士兵正在被攻击，还是照样救下他们，现在就可以不顾一切地向山里冲了，只要你不是非常倒霉，那么在进入山里前是不会被杀的。

任务2:报复

剧情概述：在寂静的山里，一切都显得如此地静，铁沙加哈和马古拉又在为部落未来的发展争论不休，英军这时为了完全消灭林地印第安人，已经开始把部队在山地附近驻扎了下来，内乱真不是时候，还是先对付外敌吧！

目标：建立一个训练营和一个牧场；马古拉和铁加拉哈不死；消灭英军军营。

一开始就会有英军前来骚扰，不过我军的实力实在是太弱小了，不足以与之抗衡。现在唯一可以使用的就是铁沙加哈的幽灵召唤术。使用这一招不断地召唤出幽灵攻击敌人，还能暂时将敌人牵制住。趁这时候赶紧开始造我方的基地吧。地图上有很多隐藏物品可以用。拿到这些隐藏物品战斗就会变得比较容易了。这一关推荐作战搭配方法是弓手+枪兵。在我方基地下方会有一个英军的营地，快速发展出一只部队去攻击吧。


升级科技


宝藏

现在你需要重新认识一下印第安人。没有人能比他们更胜任水中作战。让我方的部队从水域中过去，绕到敌人的后方，穿过山道发动突然袭击。不过敌人的基地内有加农炮，所以冲入后要优先攻击才行。如果觉得麻烦的话，还可以派一小队士兵去前方引诱敌人出击，这样可以把敌人兵力分散，攻击起来就更方便了。

任务3:新首领

剧情概述：内乱还在继续着，铁沙加哈与马古拉谁能成为部落的首领？这个问题任何人都无法做出决定。最后，马古拉决定前去寻找老巫师瓦阿皮询问神谕，到底谁才是首领的最佳人选。瓦阿皮·莫希干部落的首领让马古拉到神圣特雷尔接受试炼，以此来决定究竟谁才是真正的首领。


旅行


老巫师

目标：把马古拉到带到神圣特雷尔，通过一切试炼；马古拉不死。

这次的敌人将是印第安人。看起来是铁沙加哈为了阻止马古拉成为首领而指使的。哎，虽然是同胞兄弟，不过还是一样要战斗。杀吧。一开始是在河中，击败河里的同胞之后返回岸上解决岸边的敌人，不过要注意，由于是单兵作战，所以不能同时面对两个以上的敌人，否则失败的机率就太大了。将所有的敌人清理掉之后，马古拉开始前往神圣特雷尔。


独木舟

通过河域后就会遇到一队人马的袭击。不过不要管他们，不一阵就会有幽灵出现帮你解决这些人。随后的狼群也没什么威胁，解决掉狼之后还能学会狼的召唤术。之后还会遇到熊，当然也就学会熊的召唤术了。最后要面对的是蛇神，对付这些东西不用那么麻烦，先召唤出动物们，然后把蛇神引到水边，不知道是否是BUG，反正这样蛇神们就不会再攻击，这时要把他们解决再轻松不过。随后再上山去就可以完成任务了。

任务4:铁沙加哈的献祭

剧情概述：马古拉成功地完成了一切任务，这让铁加拉哈非常愤怒，他采取了一些令人发指的手段。战斗吧，不要在乎他是否是同胞了，他已经成为妨碍部落存在的人！

目标：寻找你的兄弟村庄；马古拉不死；破坏英军营地。

一开始会遭遇一批士兵，不过学会了召唤术的马古拉已经不再惧怕这些士兵了，但当我方进入营地的时候却发现，来晚了，英军把你的村庄毁灭了，而铁沙加哈也在承认了他的错误中死去了。现在去把英国人赶走吧！


同室操戈


战争遗迹

攻击敌人要好好地利用一下森林作为我方的屏障。敌人无法进入森林，这就是我方最大的优势。利用这个优势好好地痛击该死的英国人。利用森林与敌人周旋，虽然是持久战，但是却可以用微小的代价来赢得战争的胜利。

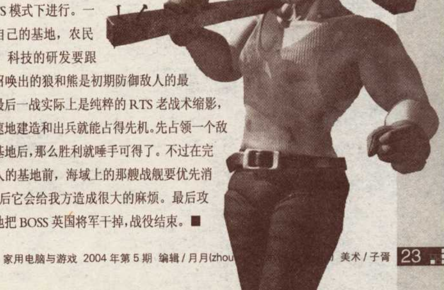
任务5:突袭


基地概况

剧情概述：该让英国人为他们的罪行付出代价了。林地印第安人的领地不应该有这些人存在，那么现在出击吧，将他们彻底地从印第安人的世界中赶出去！

目标：摧毁英军司令部的市镇大厅，打败英军将军；释放被英军所抓获的士兵，马古拉不死。

本战役的最后一战，将在典型的RTS模式下进行。一开始建设自己的基地，农民采集资源，科技的研发要跟上。巫师召唤出的狼和熊是初期防御敌人的最好兵力。最后一战实际上是纯粹的RTS老战术缩影，只要你快速地建造和出兵就能占得先机。先占领一个敌人的资源基地后，那么胜利就唾手可得了。不过在完全攻入敌人的基地前，海域上的那艘战舰要优先消灭，否则之后它会给我方造成很大的麻烦。最后攻入敌人基地把BOSS英国将军干掉，战役结束。■



分裂细胞:明日潘多拉
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

以任何文本编辑程序(如记事本 notepad.exe)打开游戏安装目录 offline\system 子目录中 SplinterCell2User.ini 这个文件,输入绑定代码,多个代码用 | 分隔,如:

```
F10=invisible
F11=ammo
F12=summon echeloningredient.eflare|summon echeloningredient.e-
flare|summon echeloningredient.esmokegrenade
```

如此即可将下列命令代码与指定按键绑定,保存此文件并进入游戏,即可按下绑定的按键执行相应指定的下列功能。也可在游戏中按【TAB】键出现输入提示,直接输入下列代码获得相应功能:

代码	功能
health	生命全满
killpawns	消灭所有敌人
ammo	弹药全满
ghost	穿墙模式
fly	飞行模式
walk	正常模式
invincible 1	刀枪不入模式开启
invincible 0	刀枪不入模式关闭
invisible 1	隐身模式开启
invisible 0	隐身模式关闭
playersonly 1	敌人冻结模式开启
playersonly 0	敌人冻结模式关闭
savegame	保存当前游戏进度
loadgame	载入保存的游戏进度
stealth	显示隐秘值
preferences	修改设定如按键绑定等
mission win	当前任务立即获胜
quit	退出游戏
summon echeloningredient.eringairfoilround	生成 ring airfoil round
summon echeloningredient.edisposablepick	生成 disposable pick
summon echeloningredient.eflashbang	生成 flashbang
summon echeloningredient.efraggrenade	生成 frag grenade
summon echeloningredient.esmokegrenade	生成 smoke grenade
summon echeloningredient.estickycamera	生成 sticky camera
summon echeloningredient.estickyshocker	生成 sticky shocker
summon echeloningredient.ewallmine	生成 wallmine
summon echeloningredient.ediversioncamera	生成 diversion camera
summon echeloningredient.ecamerajammer	生成 camera jammer
summon echeloningredient.echemflare	生成 flare
summon echeloningredient.ef2000	生成 F2000
summon echeloningredient.eflare	生成 flare
summon echeloningredient.efn7	生成 FN7 pistol
summon echeloningredient.elasermic	生成 laser mic
summon echeloningredient.elockpick	生成 lock pick
summon echeloningredient.emedkit	生成 medkit
summon echeloningredient.erappellingobject	生成 rappelling object
summon echeloningredient.ethermalgoggle	生成 thermal googles
summon echeloningredient.ethermalmine	生成 thermal mine

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

圣堂骑士团
Knights of the Temple: Infernal Crusade

要修改 Divine Power Healing 施展时所耗费的 Mana 值及 Range/Damage/Force 等效果,以任何文本编辑程序(如记事本 notepad.exe)打开游戏安装目录 \Sbzl\Registry\Rpg 子目录中 RpgSkills_DivinePowers.xrg 这个文件,找到下列字符串行:

```
-SKILL_DIVINEPOWER_HEALING
-SKILL_DIVINEPOWER_AURA
-SKILL_DIVINEPOWER_SHOCKWAVE
```

各项下面的数值即可根据需要修改,例如:

```
*Mana 1
*Range 700
*Damage 700
*Force 700
```

保存此文件后,进入游戏即可享用修改后的结果。

要修改武器的杀伤能力,以任何文本编辑程序(如记事本 notepad.exe)打开游戏安装目录 \Sbzl\Registry\Rpg 子目录中 RpgSkills_Attacks.xrg 这个文件,找到下列字符串行:

```
-*ATTACK_MEDIUM
-*ATTACK_Heavy
```

各项下面的数值即可根据需要修改,例如:

```
*ATTACK_MEDIUM
{
*damage 9.0
*init 0.0
```

对于特殊攻击还要单独修改相应的参数,如找到:

```
-*SKILL_SPECIALATTACK1
-*SKILL_SPECIALATTACK2
-*SKILL_SPECIALATTACK3
-*SKILL_SPECIALATTACK4
```

各项下面的数值即可根据需要修改,例如:

```
*SKILL_SPECIALATTACK1
{
*Level 1
{
*damage 10.0
*stamina 5
}
}
```

保存此文件后,进入游戏即可享用修改后的结果。

〖测试:NA BIGFOOT 提供 A〗

荒野大镖客
Dead Man's Hand

游戏中按【ESC】键出现暂停画面,按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能(注意你无法看到你输入的文字,而且每进入新的一关都需要重新输入激活所需的功能):

代码	功能
god	刀枪不入模式
allweapons	获得所有武器
allammo	弹药全满
loaded	获得所有武器和弹药
fly	飞行模式
ghost	穿墙模式
walk	正常模式
amphibious	无限潜水能力
teleport	传送至查看的区域
changesize <#>	设置主角大小为 # 数值
changesize *	恢复默认主角大小
setspeed <#>	设置主角速度为 # 数值
setjumpz <#>	设置最大跳跃高度为 # 数值
setgravity <#>	设置重力为 # 数值
slomo #	设置慢动作比例为 # 数值
viewself	设置尾追视角
freecamera <X>	视角不旋转状态开关(X 为 true 或 false)
invisible <X>	隐性开关(X 为 true 或 false)
avatar <X>	掌握指定级别(X 为级别名)
summon <X>	召唤指定级别(X 为级别名)
killpawns	消灭所有敌人和人质

〖测试:NA BIGFOOT 提供 A〗

反恐精英·零点行动
Counter-Strike: Condition Zero

游戏中按【~】键进入控制台，输入下列两行代码并回车开启秘技模式：

```
sv_cheats 1
restart
```

当任务重新开始后，再按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
god	刀枪不入模式
fly	飞行模式
noclip	穿墙模式
notarget	敌人无法看到主角
impulse 101	获得武器
bot_kill	消灭所有练功机器人
bot_kill X	消灭指定名称X的练功机器人
bot_stop 1	所有练功机器人冻结
bot_stop 0	所有练功机器人解冻
bot_allow_rogues 0	队友总是听从指挥
bot_defer_to_human 0	队友可自行完成任务
bot_defer_to_human 1	练功机器人可自行完成任务
bot_difficulty #	设置练功机器人等级，#为数字0至3
restart	重新启动任务
maps *	列出所有地图名称
changelevel X	更换为指定名称X的地图
cl_levellocks 16382	显示所有被删除的场景任务
sv_restart 1	重新开局
sv_restartround 1	重新开局
sv_	列出所有可用代码

give X 获得指定代码的物品，代码X列表如下：

weapon_ak47, weapon_aug, weapon_awp, weapon_deagle, weapon_elite, weapon_famas, weapon_fiveseven, weapon_g3sg1, weapon_glock18, weapon_m3, weapon_m4a1, weapon_mac10, weapon_mp5navy, weapon_p228, weapon_p90, weapon_scout, weapon_sg550, weapon_sg552, weapon_tmp, weapon_ump45, weapon_usp, weapon_xm1014

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

荒岛惊魂
Far Cry

游戏中按〖~〗出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
give_all_weapons=1	获得所有武器
god_mode_count=1	刀枪不入模式
give_all_ammo=1	弹药全满
\ca_Debug #	除错模式开关(#=1开/0关)
\ai_noupdate #	人工智能开关(#=1开/0关)

你也可以从本刊网站上下载秘技补丁文件，将其中的 DevMode.lua 拷贝到游戏安装目录替换原有的同名文件，然后以命令行参数：

-devmode

启动游戏，即可在游戏进入所有关卡，并可使用下列功能键：

按键	功能
【F4】	穿墙模式
【F2】	前进至下一检查点
【F9】	保存当前位置
【F10】	载入保存的位置
【F11】	额外信息显示开关
【F1】	主视角/第三人称视角切换
【F5】	默认速度
【=】	加快速度
【-】	降低速度
【BackSpace】	刀枪不入模式开关
【O】	获得999弹药
【P】	获得所有武器

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

彩虹六号III
Rainbow Six 3: Athena Sword

游戏中进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
rescueHostage	人质立即获释
disarmbombs	拆除炸弹
deactivateIODevice	拆除电话
disableMorality	关闭品行规则
All	显示所有路线
godterro	敌人刀枪不入
tSurrender	敌人投降
godall	所有人刀枪不入
godhostage 1	人质刀枪不入
godhostage 2	人质刀枪不入状态关闭
god	主角刀枪不入
godteam	团队刀枪不入
playerInvisible	主角隐身
killpawns	消灭所有敌人
hp #	人质动画开关(#=1开/0关)
ghost	飞行模式
sgi	游戏模式
togglecollision	穿墙模式
walk	正常模式
fullammo	弹药全满
toggleunlimitedpractice	游戏永不结束
togglehostagethreat	人质威胁信息
killrainbow	消灭所有特警队员
neutralizeterro	消灭所有恐怖分子
hpa	播放人质动画
demorec	录制游戏演示
stopdemo	停止游戏演示录制
demoplay	播放游戏演示
quit	退出游戏
killhostage	移除所有人质
killthemall	移除所有NPC
killterro	移除所有恐怖分子
rescutehostage	救出所有人质
resetthreat	重设所有人质威胁
resetmeall	重置所有秘技功能状态
rendspot	在地图上显示所有恐怖分子
sethpos #	设置人质位置(#=0站立/1跪下/2俯卧/3蜷缩/4蹲伏/5随机)
routeall	显示所有地图路线
showfov	显示视野指标
route	显示恐怖分子/人质的路线
gundirection	显示武器方向
callterro	生成所有恐怖分子
trunaway	恐怖分子总是跑动状态
tnothreat	恐怖分子恢复常态
taimedfire	恐怖分子只向主角开火
tsprayfire	恐怖分子任意开火
behindview #	第三人称视角开关(#=1开/0关)
togglethreatinfo	查阅威胁信息
rainbowskill	显示MP版本

〖测试:NA BIGFOOT 提供 A〗

坏孩子II
Bad Boys 2

在“Press Start”游戏画面中（主选单画面之前），按下列顺序按下相应按键即可解开游戏中所有隐藏内容：

【Space】、右【D】、右【D】、左【A】、左【A】、改变武器【Q】

输入成功的话会听到一声枪响，相应按键为默认控制键。

〖测试:NA BIGFOOT 提供 A〗



〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过
〖测试:NA〗未经编辑部测试



天堂Ⅱ 全职业深入解析

文/火舞耀扬





随着《天堂Ⅱ》国内测试的来临，很多玩家也展开了大讨论，其中提得最多也是游戏初期最重要的问题是：究竟该选择哪样的种族职业路线来发展，才能成为游戏中最有作为的人呢？

这个问题，真的很难用一句两句话来回答。因为《天堂Ⅱ》中高达30多条职业路线，而且各个种族职业设定相对平衡，所以在抉择上，就产生了相当多的分歧，由此也产生了本篇文章。我们通过自己的亲身体验，总结了以下的职业特性及分析，希望借助本文可以给大家一些借鉴，从而在角色职业选择上，为新手玩家们指明一条清晰的道路。

一、种族浅析



人类

在《天堂Ⅱ》中，人类虽无特殊能力，但"专精"化的高等职业则给予他们极大的优势，属性方面基本上是平衡发展。



人类战士主要以近身搏击的战斗方式为主，依靠多种被动技能以加强自身实力，使用极具破坏力的主动技能打击敌人，并且可以装备多种武器，是极具潜力的职业。

基本属性：INT（智力）21，STR（力量）40，CON（体质）43，MEN（精神）25，DEX（敏捷）30，WIT（智慧）11。

一转职业进阶：斗士、骑士、盗贼。

人类法师可使用基本攻击魔法技能以及辅助技能，整体实力一般。是练级速度极快的职业，也是花钱速度极快的职业。营生也是法师的必修课，囊中羞涩的时候去打低等级NPC，的确是很痛苦的事情。1~20级这个阶段对法师来说非常重要，不要贪图练级速度而忽略了资本积累，要反复推敲各个魔法技能的用途和性质，提高自己的战斗技术。

基本属性：INT 41，STR 22，CON 27，MEN 39，DEX 21，WIT 20。

一转职业进阶：巫师、牧师。



精灵

游戏中敏捷极高的种族，移动、命中、回避十分出色，攻击速度及施法速度很高，但攻击力低，体质弱。

精灵战士的敏捷比人类高很多，移动与攻击的速度、命中、回避率都很高，且可以使用自我恢复及自我辅助魔法，擅长单独作战，持续战斗能力强。

基本属性：INT 23，STR 36，CON 36，MEN 26，DEX 35，WIT 14。

一转职业进阶：精灵骑士、精灵巡守。

精灵法师拥有比人类更高的智慧，施法速度与移动速度突出，可以使用基础攻击魔法以及辅助系、诅咒系魔法，但在使用攻击魔法时不能使用黑暗系魔法。装备书时施法速度快，且可以装备盾牌，但回避率降低。装备法杖时物理攻击高，但施法速度普通。建议单练的时候用杖，组队时装备书。

基本属性：INT 37，STR 21，CON 25，MEN 40，DEX 24，WIT 23。

一转职业进阶：精灵巫师、神使。



黑暗精灵

同样具有高敏捷的职业，命中、回避率很高，力量、智慧突出，但体质与精神力却是《天堂Ⅱ》所有种族中最低的。

暗精灵战士的攻敏奇高，可以使用自我辅助魔法，在战斗中实力突出，唯一的缺点就是体质太弱。

基本属性：INT 25，STR 41，CON 32，MEN 26，DEX 34，WIT 12。

一转职业进阶：沼泽骑士、暗杀者。

暗精灵法师在所有种族中魔法威力最高，但MP恢复却是很慢，移动速度、施法速度突出，防低血少。

基本属性：INT 44，STR 23，CON 24，MEN 37，DEX 23，WIT 19。

一转职业进阶：黑暗巫师、席琳神使。



半兽人

兽人族对毒和疾病的抵抗力极强，体质、精神奇高，且恢复速度快，缺点在于他们的敏捷度、攻击速度、移动速度、施法速度都很慢，回避率、命中率低下。

熟知北欧神话的玩家都知道"狂战士"，而《天堂Ⅱ》中兽人战士的设定就与其十分相似。他们的物理攻击力和HP恢复速度极高，生存能力为《天堂Ⅱ》之最，缺点是攻击、移动速度缓慢，命中和回避率也差强人意，防御薄弱，智力上也有明显缺陷。

基本属性：INT 18，STR 40，CON 47，MEN 27，DEX 26，WIT 12。

一转职业进阶：兽人突袭者、兽人武者。

兽人法师虽是法师，但主要战斗模式却还是依仗自身那强健的体魄和强大的攻击力来进行肉搏战。他们可以施展恢复、辅助、诅咒等多种魔法，但魔法施展速度奇慢。

基本属性：INT 31，STR 27，CON 31，MEN 42，DEX 24，WIT 15。

一转职业进阶：兽人巫医。

矮人

矮人族是魔幻世界中著名的能工巧匠，所以他们在积累财富方面十分突出，自身负重量很大。战斗能力一般，但在体力上却略胜其他种族。

矮人战士与其他种族战士不同，他们在练级打猎的同时还要从怪物尸体中收集物品，加工后再贩卖出去。如果说其他种族取得的经验与得到财富比例为1:1，矮人则是1:4。使其装备换代极快，是个以财富推动级别的种族。但智力低下。

基本属性：INT 20，STR 39，CON 45，MEN 27，DEX 29，WIT 10。

一转职业进阶：收集者、工匠。



二、职业路线分析

"传承远古的记忆，谱写不朽的诗篇，挥洒你我的血汗，铸就传世之经典……"

1、人类骑士

"谦卑、荣誉、牺牲、英勇、怜悯、精神、诚实、公正！"——骑士精神。

凄凉啊！如此高贵的职业在《天堂Ⅱ》中却是大冷门。原因无他，只是攻击力很低，且鲜有攻击技能，依靠被动技能提升属性。再者其防御虽高，但闪避率基本为0，使其在单练时比较脆弱。不要误会，人类骑士虽是冷门却也有他的用途，其技能中的"冲击盾"、"极限防御"与"挑拨"，就是骑士职业的全部了。骑士其实是个辅助

型职业，在组队练级中有着举足轻重的地位。“冲击盾”根本就是骑士的必杀技，“极限防御”使你坚若磐石（实际上就是磐石，打不动的），而“挑拨”就是拯救队友的最好办法——“为了革命的胜利，向我开炮……”

由于骑士主要练级方式为组队，所以就不说其流程了，跟着队友混经验确是人生一大乐事。

菜菜的人类骑士在二转进阶之后却发挥出“恐怖”的力量，这个词用的一点也不夸张。暗骑士根本就是骑士的升级版，防御奇高，攻击力略有上升，HP超高，单练或组队以及PK、攻城战中都是中坚力量。50级以上的暗骑士更是有着惊人的威力，无论练级还是PK，敌人都是从头晕到尾，毫无还手之力，根本就是战场上的梦魇。

圣骑士则要痛苦一些，他们的实用技能以“挑拨”和“集体挑拨”为主，虽然攻防输于暗骑士，但在整体实力上却不逊色，血魔的恢复速度比暗骑士快很多，还能使用三次元召唤术。

建议：人类骑士实际上是天生的领导者，因为他们的技能只需要很少的SP，所以适合担任领队和盟主。在战争和PK中的骑士军团，会象飓风一般席卷战场，其强悍实力令人恐惧。当玩家熟练运用各种技能的时候，还可以打出华丽的技能组合，由于其防御出色，所以一般都是越级打怪。人类骑士的缺点在于攻击、命中低，移动速度稍慢，建议大家不要和“精灵巡守”这样的职业发生冲突，喜欢单练的玩家不妨练个暗骑士体验一下。

2、人类斗士

很多玩家看了官方宣传片后，被人类斗士手持双刀血战八方的形象深深吸引，所以人类斗士在《天堂Ⅱ》中深受大家的欢迎。其优势在于攻高、血多、回避率、防御力出色，缺点在于他的属性过于平衡，在各个方面都不是最出色的。

由于斗士的属性限制，建议大家穿着轻甲，武器依据进阶职业的不同，选择剑或者钝器。20级转职后，换上一把重剑，前往矮人村的米索莉矿坑去打15级的鬼火、磷火和16级鼠人。打出的钱不考虑更换防具，先把武器换到革命剑为止。这段时间也是最痛苦的，很多人都在这时降级打钱，直到换上革命剑和全套的D级轻装后才开始继续升级。攻击在100以上后，可以前往矿坑的深处，去挑战骷髅王和骷髅将军，27级再往最深处挑战阿卡斯特魅魔图伦。30级回古鲁丁，接下消灭残存者任务。此时尽量不杀指挥官和将军等高级的怪物，因为这时候你的攻防无法在不坐下回血的情况下持续打钱升级。

很多人喜欢为斗士配备双刀，但其效果并没革命剑好。斗士在没进阶的情况下没有“二刀流”技能，所以大家还是不要花钱耍帅了。33级可以接下荒原的所有任务。尽管荒原打钱并不快，而且打怪难度也有所加大，但这里的怪掉落的材料、装备和任务的酬金能让你保持一小时30000G的收入，直到40级你的钱也应该很富裕了，可以二转进阶去“克鲁玛塔”继续努力。

由于斗士可以使用双手武器，所以你的钱包就成为了首要问题，练级的时候一定要注意资本积累，以免出现口袋袋空空的尴尬局面。

斗士的两个进阶职业出现了一面倒的局面，绝大多数玩家都选择了剑斗士，而佣兵却鲜有人尝试。剑斗士能在瞬间爆发出极高的攻击力，但是HP、MP的消耗也加大了不少，虽然持续作战能力低下，但其在战场上则是决定胜利的关键。“十步杀一人，千里不留行”剑斗士配合高超的战斗技巧，可以在1V1的战斗中取得极大优势。佣兵的攻击力要比剑斗士低很多，但其攻击范围大，能在近距离攻击复数敌人，是群战高手，总伤害极高，适合高手使用。

3、人类盗贼

很多人认为《天堂Ⅱ》最冷门的职业是半兽人突袭者和兽法，其实真正的稀有职业是人类盗贼。盗贼在正统魔幻文献中应该属于那种刺客速杀型职业，出手伤人，一刀致命。实际上《天堂Ⅱ》中的后期盗贼的确也是这样，但是两个精灵族的刺客职业在速度上远远超越了人类，而其自身的缺陷也使得盗贼很难生存。《天堂Ⅱ》的职业设定相对其他游戏在平衡方面做得的确出色，而如果非要选出一个“垃圾”职业的话，那绝对是一转的盗贼。

盗贼在初期十分难练，基本上和人类战士没有区别，和其他职业相比也没有自己的特色，所以20~40级这段时间没有什么技巧可言，完全靠你的毅力和耐力支撑。这段时间的关键在于技能——“冲刺术”，能在短时间内提升移动速度，那感觉就象手中的人物从乌龟突然变成了兔子，让人很不适应。由于“冲刺术”的加持时间短，所以只适合在逃跑时使用，游击战中的作用有限。40级进阶之后，盗贼们的春天终于来到了。

宝藏猎人能瞬间提高移动速度和回避率，与其被他追杀，还不如放手一搏，因为你根本不可能和他赛跑。这个特点使得宝藏猎人成为了队伍里的游击手，战场上的幽灵。《天堂Ⅱ》中属性最平衡，持续战斗能力最强的职业就是宝藏猎人，他们的攻防、移动速度、回避率、血魔都很平衡，也正因为这种平衡使其成为了最突出的职业之一。不要被他们人类的外貌迷惑，因为他们是最好的斥候。不要被他们瘦弱的身躯蒙骗，因为他们可以瞬间冲到你的面前，变成嗜血的屠夫。他们那噩梦般的致命攻击率是所有低防低血职业的克星。

鹰眼，血、防、攻最高的弓手，配合加速技能，使其在移动速度上也高于一般职业。在单练中他们的确是弱势群体，前期的鹰眼是个很尴尬的职业，身为一名弓手却要拿着匕首和敌人肉搏，导致练级速度缓慢。作为败家子职业的通病，鹰眼的经济也很紧张，所以在前期他们是个很低调的职业，经常被人欺负。但当他们抬起头的时候，你会发现他们身上的王者光辉，他们不同于冲锋陷阵的蛮子，更不是畏头畏尾的法师。作为一个远距离群杀职业，鹰眼成为了战场上的重要火力。什么叫箭如雨下？什么箭若飞蝗？问问鹰眼的敌人，他们会告诉你答案的。由于鹰眼练级作战都是成群结队，所以那些喜欢PK的玩家还是远离他们的好，否则你会发现……天黑了。

4、人类巫师

恶魔，绝对的恶魔！他们放弃了白魔法，转而修习了威力强大的攻击法术，他们是一群比魔鬼更加可怕的敌人，他们能作的只有攻击、破坏。

20~25级的巫师可以去说话岛的大恶魔房团练，由于你的加入使得队伍可以包房练级。25~30级可以打豺狼了，变态的攻击力会使你成为队伍的主力。35~50级的选择很多，你可以去蚂蚁洞包一房的雄蚁，也可以去克鲁玛塔开房，在荒原玩弄暴君也是个不错的选择。巫师的“变态”来源于他们的技能，以下是巫师进阶后三个职业的主要技能——

召唤战斗猫、召唤魔法猫，泡MM技能，如果需要学个玩吧；

精神燃烧，敌人的噩梦，一定学满；

火焰狂袭、毒云术，打钱技能，穷人的饭碗；

赤焰燃烧，主要魔法，要学满；

快速施法、快速魔力恢复、快速生命恢复，巫师生命，必修；

不死能量吸收，很棒的回血技能，能从尸体上吸收300左右的血。

其他技能都不实用不推荐学习。

有着变态的攻击力而且还有可爱的召唤兽，巫师的职业从表面上看是风光无限的，但你不要为此就嫉妒他们，因为他们是绝对的赤贫阶层。钱对他们来说有着极大的诱惑，而他们自己只能反复做任务赚钱，别无他法。估计这个职业也将是“人妖”产量最高的职业。

巫师的进阶职业更加恐怖。术士，强化元素魔法达到极致的法师，远距离攻击的强者，攻城战中的“大炮”，无论群战还是单练都有着明显优势。死灵法师，诅咒的专家，他们能让敌人属性下降，是任务成功与否的关键人物，而其自身的魔法强大，也是混战中的强者。法魔，召唤系魔法专家，他们能唤出各种召唤兽来帮助队友，整体实力突出，所谓物随主性，其召唤兽也是强的变态。在此提醒所有法师朋友，身上不要装备非法师的防具，那些东西加不了多少防御，而且影响MP恢复，得不偿失。

5、人类牧师

练级、战争中必不可少的职业，也是最受欢迎的保姆职业。他们修习了大量的白魔法，为他人奉贤。虽然攻击魔法稀少，但他们的朋友绝对是《天堂Ⅱ》中最多的。

由于攻击力的先天缺陷，所以牧师多为团队练级，流程和地点和其他的人类职业无异。身为“buff机”①，他们成为了队伍能否持续作战的关键。人类牧师的CON比其他种族高，HP也很出色，生存能力强，甚至可以拿双刀和对友一起加入战圈。牧师进阶后，辅助能力更加明显，成为了《天堂Ⅱ》中重要的一员。

主教，《天堂Ⅱ》第一加血机，恢复和复活魔法可以维系队伍的作战能力，并且帮助对友打出特殊攻击效果，是一名出色的战地医生。

先知，辅助魔法第一人，战斗模式类似兽人法师，加“全套”②后实力不逊于战士职业，其技能更可以将队伍实力大大提高，战争中必不可少的职业，地位极其重要。在韩服有个先知加全套后攻击速度达到900+，十分恐怖。而且先知的操作也是十分复杂，快捷键多的让人眼花，绝对是达人卖弄技术的最佳选择。

注①：BUFF机，具有多种功能强大的辅助魔法加持能力的角色，在组队中的作用非常突出，因为不停的为别人加这加那，故而得名。

注②：全套，特指所有提升能力的辅助魔法，为了战斗中快速交流，获得辅助加持，而诞生的一种缩略语。

6、精灵骑士

他们有着精灵族特有的高敏捷，以及辅助性魔法，是所有骑士职业中速度最快的。但他们的HP也传承了其种族特点，防御力比不了人类骑士，所以他们不适合做为"肉盾"使用。经济方面也很拮据，建议组队打钱。

二转进阶后的精灵骑士在很多方面都有提升——圣殿骑士是独当一面的全能职业，整体来说和人类的圣骑士差不多，也可以使用三次元召唤魔法，战斗模式也很类似，但其最大的特点就是可以使用恢复魔法，而且防高、回避高，使其持续作战能力大大提升。

剑术诗人，攻低防高，近身战斗模式，吟唱技能主要用于防御，而剑舞技则是攻击使用。整体战斗实力比起骑士来说逊色不少，但他们的诅咒技能技能却是很高，加之移动速度极快，回避率很高，使得PK实力加强了不少，是法师、弓手的克星。

7、精灵巡守

这是《天堂Ⅱ》最热门的职业，也许是他们的形象比较帅的缘故吧。

在成为巡守之前，你要了解到射箭是需要MP的，所以一把上手的弓对你十分重要。这个"上手"并不是说要顶级武器，如果装备的武器太强，那你的MP会很快消耗一空。

20~26级，用监视者、鼠人战士、巡逻者、眼怪搜索者、皮鲁德蜥蜴人战士、观察者，以及眼怪凝视者来练级，并储钱换强化弓，如果经济允许，还可以将魔防提高到120左右，这样就能有效防御定身了。26~32级，在刑场练级，存钱换腰弩。32~36级，在死亡回廊北方路的尽头练，推荐使用腰弩加D级灵魂弹，练级速度会提高不少。36~40级，在荒原中部练级，40级前应该可以换顶级D装和D魔法装了，有钱的话再买顶级D匕首。

说到巡守的技能，当然以"精通弓箭"为先，"精通轻装甲"也很必要，它能大大提升你的防御率；放血术、远箭术、冲刺术、快箭术等技能都很实用，如果可以熟练掌握技能组合，巡守会是很强的职业。一些被动技能也很重要，看名子就知道它们是做什么的了，在此不作解释了。

快捷键对巡守十分重要，对战斗有无形的帮助作用。建议将"攻击"放在F1，"捡东西"放F2，"切换目标"放F3，"灵魂弹"放F4，这样可以省下手指移动所需的少许时间。弓箭手是连打带跑的战斗模式，被多个怪物追杀时，一点延误也会致命。重要的一点是要将"坐下"这个快键设远一点，例如F10。常常看见有人被数只怪追打时还会坐下，想必就是按错快键了。

关于巡守的战斗技巧也有很多，以下要说几个打带跑的技巧，给大家做个参考。《天堂Ⅱ》的设定是用鼠标左键点一下怪物后就会自动锁定，往后不管你跑到那，只要按一下攻击，就会自己跑过去攻击，射箭的话会有一定的瞄准距离，这样大家就可以先打了再跑，等怪物追不上你了，再攻击，并不需要转回头，只按快键就可以了。这里需要注意的是逃跑和射箭的时间，拔腿的时间应该在箭射出那一刻之后，不要等下一箭射出前（头上红条消失前）才跑，用灵魂弹也是，尽量在跑动中使用，会省一秒的延迟时间，当红条消失后立刻停下来再攻击，箭射出后立刻跑，并使用灵弹……

第二个技巧是，当你被数只怪追时，第一个要杀的不是最低级的那只，而是跑最快的那只，这样可以减少你被频繁打中时定身的时间。用最少的失血来换取敌怪的最多失血量才是一种好的打带跑方式，善用精灵的速度吧。当你被3、4只怪追杀时，你也可以毫发无伤的将他们杀掉，这里会有很强的成就感哦！

精灵巡守二转进阶为大地行者和银月游侠。大地行者的特点和宝藏猎人类似，但是移动速度和回避率高出人类许多。缺点是HP略少，在后期打高等级怪物时高回避率的效果降低后，这个缺点会更加明显。但就其属性来说，整体实力确是略高于宝藏猎人。需要注意的是，大地行者的"精通轻装甲"是不加回避率的，而且"背刺技能"的伤害和致命一样，是个搞笑技能。

银月游侠的优点在于集攻击力、机动力、远程性于一身，是最适合单练的职业，一个人孤独的练级会较有效率（经验＆金钱）。弓手由于负重有限，出门只能带2000支箭，穿上D顶套装后更是雪上加霜，只能带1800支箭。但是新版的狼解决了这个问题，强烈建议养一只，它们可是能背2900支箭的超级苦力呦。

8、精灵巫师

这个职业除了变态就没什么特点了，和人类巫师很相似，无论法术还是召唤术都差不多，只是魔法属性略有不同。能够快速施法，以精灵的移动速度来看，精灵巫师无疑是战场上的"坦克"，但他们的魔法攻击力相对略差，且不能使用黑暗魔法。

巫师系职业练级都不是问题，所以就省略不说了。但其身为败家子职业，所以钱对他们来说极其重要，前期要降级打钱，后期也要在蚂蚁洞打钱。二转的咒术诗人的战斗模式和人类术士相似，但其可以使用不同属性魔法并且有快速施法技能，比较象巫师的加强版。在韩服的统计中，这个职业的练级速度为《天堂Ⅱ》之首。但其技能好象只有"精神爆发"（法系首选，必修）有些用处，其他的水系魔法不是MP消耗大就是命中低，视自己喜好加吧。

元素使在战斗模式上和法魔类似，但在召唤法术上有些差别，可召唤"使魔"、"战斗独角兽"、"梦幻独角兽"等，由于有这些召唤兽的帮助，所以元素使在练级的时候主要以单练为主，而且在装备方面也不用很讲究。精灵的召唤兽也继承了其主人的特点：物理攻防一般，速度极快，魔攻魔防卓越。

9、精灵神使

神使的战斗模式和人类牧师相似，但其可以快速施法使用辅助魔法的种类也略有不同。由于其辅助魔法很强，所以练级时推荐用拳套和剑。神使进阶为长老，其魔法以防御系辅助为主，还能使用HP补充魔法，所以长老很快就可以去"克鲁玛塔"练级了，会有很多人要求组队的。

10、沼泽骑士

这可是《天堂Ⅱ》中的异类，也就是黑妖骑士，由于攻高防低血少，基本没有骑士的特征。黑妖骑士的敏捷在《天堂Ⅱ》所有职业中排名第二，但是由于种族限制，使得他们的回避和命中略逊于精灵。冰冻、施毒、能量破坏、精神凝聚，都是很有用的技能。

进阶为席琳骑士后，你可以使用黑暗系魔法以及召唤晶体，战斗模式和黑妖骑士相似。虽然防御和HP略低，但是作为攻强敏高的战士系职业来说，席琳骑士有着其他职业不可比拟的优势。配合丰富的魔法使用使其整体实力更上一层楼。

多数的沼泽骑士都进阶为"剑刃舞者"，但这职业也是冷门之一。虽然练的人很少，但却不能说他无用。他们的战斗模式和剑术诗人类似，但辅助魔法却是以加强伤害为主。在韩服的一场PK比赛中，剑刃舞者连胜深渊行者、银月游侠、剑斗士等公认的强者职业，使人大跌眼镜。在团战中剑刃舞者也拥有举足轻重的地位，其主要技能有：火灵之舞（提升全队致命一击威力），士气之舞（提升全队致命一击命中），神秘之舞（提升全队魔法威力），专注之舞（提升全队施法速度，降低被中断几率），战士之舞（提升全队物理攻击），狂暴之舞（提升全队物理攻击速度）。剑刃舞者单练时MP消耗严重，所以主要以组队方式练级。高超的战斗技巧加之魔法配合，使得剑舞成为全《天堂Ⅱ》中命中最高的职业，没有什么东西是他们摸不到的。由于是骑士进阶而来，所以剑舞们的防御也是十分可观的。

11、暗杀者

黑妖暗杀者的战斗模式和人类盗贼类似，特点是攻高敏高，血少防低，并有着多样的攻击技能和魔法。这个职业的瞬间物理攻击为《天堂Ⅱ》之首，HP也是各职业之最（倒数的）。暗杀者打钱可以说是得心应手，他们的口袋里总是有大把的黄金（嫉妒）。

二转进阶级为深渊行者，他们是公认的PK超强职业，虽然和宝藏猎人战斗模式相似，但其攻击力和闪避率却不是一般的高。而暗影游侠的战斗方式和鹰眼类似，血少防低，命中相对较低，攻击回避高，适合Solo。两种职业只要熟练运用其技能，在PK和练级中都是不错的选择。

12、黑暗巫师

魔鬼职业，虽然他们的战斗模式和人类巫师相似，但他们的魔法威力却极其恐怖。其缺点在于防低血少，施法速度一般，MP恢复慢。黑暗巫师练级在初期有些困难，中期在实力上会有个质的飞跃，所以很早就能进"克鲁玛塔"练级，并作为最强火力点而深受大家爱戴。如果你问我使用黑暗巫师的感觉，我也只能告诉你一个字："爽！"在怪物密集的地方，黑暗巫师一边用"不死能量吸收"（吃尸体）回HP，一边用"心灵转换"回MP，场面极其变态，根本就是一台不知疲倦的杀戮机器。

二转进阶的狂咒术士，战斗模式介于术士和死灵法师之间，以攻击魔法为主，黑暗魔法为辅。而暗影召唤士的战斗方式和法魔类似，但其召唤兽种类有所不同，是个单练、团战均可的全能型职业。

12、席琳神使

这是最好的战地补给站，他们的战斗模式和牧师相似，但是辅助魔法繁多。进阶为席琳长老，也就是《天堂Ⅱ》第一补给站了，补HP、给队友加各种辅助系魔法、物理和魔法上的助攻、给敌人施加负面魔法、掌握全队的进攻节奏、减少全队所受的攻击力等等，是保证队伍生存，挖掘队友潜力的关键性人物。当然其战斗技巧要求极高，操作烦琐，适合高手使用。

13、半兽人突袭者、半兽人武者

半兽人突袭者是《天堂Ⅱ》的又一大冷门，在各个练级场地鲜能见到。特点是HP超高，防御力理想，攻击力、命中率略逊于人类斗士，HP恢复速度快。二转进阶为破坏者，其HP更是成长到了变态的地步，大概有8个和HP有关的技能，使其真正成为了不死职业。破坏者在单练、战争以及团P中的表现都很出色，是战场上很关键的一支队伍。而且可以使用多样武器，可玩性很高。

半兽人武者的优势在于攻击高，攻击速度极快（500+），缺点在于防御和命中低，其技能也很有特点，可以使用斗气，也会一些诅咒技能。

二转进阶为"暴君"，此职业是《天堂Ⅱ》第一绞肉机，武器为拳套，攻击速度、攻击力都很理想，建议穿着轻甲，配合其超高的HP，十分实用。钢铁之击、缓和术，都是前期的重要技能但是不要学的太高，留着SP以后加"昏迷之击"。象"精通轻装甲"、"精通拳技"这样的被动技能当然是要学习的。"爆裂冲击"斗气攻击技能，强烈建议学习。"凝神聚气"也是斗气技能，必修。"破灭灵魂"有击晕效果。"赤燚之拳"无负作用的超强攻击技，必修。"末日之力"以HP为代价攻击敌人，并有晕击效果的好技能。暴君能在战争中起到关键作用，是打击衔接的最佳选择。

PS：两个兽人战士所进阶而来的职业最好不要和高敏捷职业发生冲突，否则他们会告诉你什么叫无奈……

14、萨满巫医

呃……这个名字虽然别致，但是不怕引起民族问题吗？

这个职业的特性可以用两个字来概括，那就是"变态"！他们的主要攻击模式和兽人法师类似，但可以使用恢复性魔法，和一些诅咒技能。但在二转进阶后，其性质就完全改变了。

首先我们来看看"霸主"，这个职业是《天堂Ⅱ》战争中的关键，其原因在于他们的技能——帕格立欧智慧（全血盟提升施法速度）、帕各立欧荣耀（全盟提升魔抗）、帕格立欧之盾（全盟提升盾牌防御率）、帕格立欧力量（全盟提升物理攻击力）、帕格立欧之眼（全盟提升命中率）、帕格立欧祝福（全盟提升防御力）、混乱封印（降低周围敌人命中）、寒冬封印（降低周围敌人攻击速度）、生命封印（停止周围敌人HP恢复）、毒之封印（使周围敌人中毒）、约束封印（使周围敌人被己控制）幻惑封印（使周围敌人混乱）、沉默封印（使周围敌人不能施法）、迟印封印：延长周围敌人技能使用周期）、赤焰封印（使周围敌人起火）、缓速封印（降低周围敌人移动速度）圣洁颂歌（降低周围敌人MP恢复）。如此变态的技能正是对霸主职业的最佳诠释，更是霸主地位的表现，除了形象不好以外，这个职业基本没什么缺点了。（天2的MM好靓的，练这偶个会自卑……>_<）

而战狂的作用与霸主类似，是队伍战斗中的重要辅助职业，在练级的时候很受大家欢迎，而其自身的实力也很突出，在单练和团战中都很出色。兽法转职进阶的"霸主"主要以诅咒技能为主，而战狂则主要以祝福技能为主，本工会已经投入了一个军团对这两个很有特点的职业进行研究。

15.收集者、矮人工匠

收集者是依靠收集尸体中散落的物品来赚钱的，战斗模式和矮人战士类似，二转进阶为赏金猎人，其能力没什么变化，只收集的种类不同。收集者赚钱经验：23级时，装备鹰之斧（70万），并且换套防御高的装备，去打象牙兽。在它们的尸体中收集骨头，然后拿去卖，每块骨头可以买300G，而且象牙兽还会掉皮革和钱。这样一天最少收入三十万，利润不斐。



矮人工匠是《天堂Ⅱ》中很热门的职业，因为钱是游戏的命脉，如果有足够钱，玩起来也会更舒畅、更精彩。当你选择了矮人，当你选择了工匠，就等于你选择了一条矛盾的致富之路。

首先矮人不像同族的收集者那样可以随着等级的升高不断挖取尸宝而赢取丰厚的利润；其次虽然矮人工匠如其职业的名称那样拥有高级制造技能，但材料收集之辛苦常人难以想象，一件较高级的装备所需要的材料是非常巨大的，而高级的制作材料又是由基础辅料组成的，而基础辅料大部分是从低等怪物身上由收集者获取。以时下热门的装备"腰弩"为例，主要材料为150铁，1铁=5钢铁矿+5研磨剂，也就是说需要750个钢铁矿和750个研磨剂。先不说其他，光这2样基础材料只靠收购要1、2时间。而价值70万的法咒魔杖，需要90个骨粉，一个骨粉由10个动物骨头制成，也就是说你要准备900个骨头。对于收集者来说，即便不停自体回收有针对性的收集，也没有100%的自体成功率，900个骨头至少要杀1000以上的怪才可能做到。

其次是供求决定了利润走向，由于弓箭类武器的持续热门而促使铁及其相关材料钢铁矿、研磨剂等基础材料的价格飙升，由于在天堂里任何职业种族都可以开个人商店，以致那些没有制作技能的种族也加入了炒作制作原材料的竞争中。在台服全部靠收购的话，一把腰弩的最低成本要72.51万，最高成本118.66万。光看最低成本，制作腰弩能有30万以上的利润，但是没有人能保证全部是以最低价格收购材料，这样便成就了奸商收集者、势利收购者，同时也造就了爱钱的矮人工匠。

矮人工匠在PK时没有任何过人之处，但他在对资金处理调度这方面却是所有职业中最优秀的。往往在服务器刚开时，第一批的矮人工匠都比较容易发财。下面笔者就简单介绍一下我在台服的致富经验。

前期练级，只要保证打白字的怪，保证一直带任务在身上，练级过程就会度过的比较惬意。个人意见，在15级之前最好只买武器，不要把钱花到装甲上。想要赚钱，除了要有一个灵活的大脑外，还要有强健的体魄！其实，所谓的强健体魄就是你的等级了。只有达到一定的等级才可以打倒一定的怪物，相应的，怪物也会掉出一定的宝物。20级后接转工匠任务，组上自己人，去米矿完成任务的米矿部分。然后，去米矿最深的地方打梦魇之翼。这个时候打梦魇肯定会有些吃力，但为了赚钱，相信自己的实力吧！大平台上的思克巴和骨头王是越看越顺眼。先去平台上走走猫步，抛几个媚眼，让他们跟在屁股后排成一排。然后，引着它们跑步锻炼，直到把它们都"锻炼"到水下去。在少了这些个阻碍后，我们就可以名正言顺、放心大胆的去蹂躏梦魇之翼了。这个办法虽然有点胜之不武，但是为了赚钱大业也就无所谓了。如果够幸运，一个小时左右就可以打出D弹制作书，成为D弹商人，趁着奇货可居，好好赚一笔吧！

如果以奇岩价来换算，一个D弹的成本是2.75+6.07=8.82，以后要是有大量玩家出售D装备时这个成本可以到8.20左右，制作书可以一直用。在这期间，一切的D装备换代都不用降价卖给玩家，直接交给工匠爆D晶做D弹，发挥余热。在台服时，我头一把154武器也是爆了2545个D晶，最后以10元一个的价钱卖掉，赚了40万左右。还有，如果有人以奇岩价九折左右在卖D装备的话可以收进来继续爆晶做弹。这个价钱成本就只有8.20了，要是急着换装备，也可以用9元一个的成本价出售，很快把装备洗成钱。在台服时，第一批D弹卖12G，我是第二批出现的卖11G，等第三批卖D弹的出现后，我卖10G也赚到不少。这个就要看个人喜好了，你要是喜欢有人和你竞争，就不要搞价格战，有钱大家挣，要是不喜欢有人和你抢，就学我啦（谁叫这种不正当竞争没人管呢 >_<）。

我在台服做弹一直是供不应求的，直到了后来，很多工匠都练出来了，弹的价格控制在10G一个。这时候，就可以停下来去练级了，因为打怪赚的会更好一点。矮人回村优先打山顶的宝石怪群，这里一开始认识的人不会多，但优点是出钱、出宝多。当然，抢的人也多。以后吗，可以打东北海岸，宝石兽、蝠、魔翼，都不太强，出钱也算中等了。再以后，有了好装备就去打山谷里的蜘蛛，抢的人倒不多。只是蛛蛛打得很痛，比较适合专业打钱的同志。等到了25级，怪就变蓝色了，掉宝也少了。25级以后就出村，守在土瑞克妖魔的几个主营那里团练。要注意的是，打每一个妖魔都要用回收技能，就算工匠去搜，妖魔巫师都有百分之65以上的几率可以搜出煤矿，每个可以用150到200的价格轻松出售给玩家。打一个小时，会有近几百个的收入吧，比打宝石兽还赚。

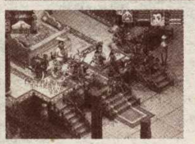
之后的赚钱方法就大体和别的职业一样了，有了装备，蚁洞或是克塔都可以去。以后的练级路程不会太特殊，只要记住一点，就是团练时一定多用回收。关于工匠的东西我就说这么多吧，希望大家都成大富翁。





梦幻宠物大乱斗

文 / 沐雪晴



似乎只要牵涉到有宠物的游戏，无论其中宠物的作用是大是小，追求极品的人总是络绎不绝。玩《梦幻西游》这么久了，也成天听到人在世界、经济等频道呼天喊："曾经有一个极品宝宝放在眼前，可是打了本书上去就变成了废物。"亦或是某个小人得志的家伙兴高采烈的在帮会、门派频道叫嚣："一瓶 66 就搞定了，高连，高反，泰山，高魔心四技的超级战神哦！要的老板赶快 M 了，价少不回！"

极品宝宝就这么难得难觅？呵呵，也不见得。那下面就让我们按部就班来打造属于我们自己的梦幻宠物吧。

基础篇

作为极品宠物，最首要的就是它要有能用到游戏后期的实力，不然的话一只攻资 950+，带反震、慧根、幸运、防御、冥思的大海龟也能称为极品宠物了。

一般来说能被称为极品宠物的至少是 45 级以上所带的宠物。为什么不把 35 级所带的牛头、马面、龟丞相也算进去呢？因为到你开始在北俱练级的时候你就能知道这几个家伙在瑞兽、白熊、天将面前是如何的不堪一击了。

从 45 级算起，能用到最后的宠物有以下几种：

宠物名称	拥有技能	攻	防	体	法	速	闪	寿
白熊	高反、强力、高必、防御、迟钝	1320	1320	5280	1800	0960	1380	7215~10755
古代瑞兽	泰山、高驱鬼、高反震、高神迹	1210	1260	3570	2403	1380	1200	8938~9581
天兵	高防、高感、必杀、高驱鬼	1345	1500	5100	2319	1368	1320	7820~8500
地狱战神	泰山、高连击、高魔心、高反震	1500	1500	4500	1868	1080	1503	6075~7500
蛟龙	水漫、感知、高永恒、高水吸	1440	1440	4560	3000	1200	1320	7350~7425
凤凰	飞行、地狱、高火吸、高神佑	1200	1440	4292	2400	1623	1320	3897~7025
如意仙子	雷击、烈火、奔雷、地狱、泰山	1200	1404	4305	2700	1440	1380	6825~7425
芙蓉仙子	高再生、高飞行、高幸运	1440	1440	4522	2632	1368	1416	7920~9440
巡游天神	泰山、地狱、高招架、高必杀	1380	1380	5400	2640	1190	1680	6450~8160
星灵仙子	雷击、烈火、奔雷、水漫、高慧根	1200	1416·	4378	2700	1440	1446	6100~7500



从白熊说起吧。白熊攻防体三资都属于中上，关键是技能好，一只有满技能的白熊绝对是恐怖的代名词。你可以想象得到，当一只只怪物冲向你的白熊，再不疼不痒打了它个几十点血之后，被它一爪子直接扑飞的感觉是多么的爽。所以，一般来说，一只攻防在 1250+，体 5000+，带高必和高反的白熊就值得带回家养着玩了。

瑞兽作为中期的主力法宠，在资质上首看防资，防资 1200 之下的就可以不要考虑了。为什么对于法宠我们不先看法资呢？那是因为拥有瑞兽之后你所面对的至少是北俱的那群怪物，防不够的话就是被两三个怪合击直接飞的下场。而法资少点无非是伤害少一点，E 宠次数多一点，但至少不会让一只好宝宝由于"领悟高级飞行"次数过多而夭折。技能方面，泰山是不用说了，高反震无论是练级还是 PK 都有很强的优势，能有是最好的了。高神迹在 PK 的时候也是属于很好的技能，只不过瑞兽本身灵力很高，等闲人是封不住的，所以这个技能有点鸡肋的感觉。至于高驱鬼就属于垃圾技能了，除了前期在地府练宝宝的时候有点用外，可以说是一无是处。

天兵跟白熊的作用差不多，不过白熊还能反击，天兵就整个是用来做肉盾的了。对于象龙宫这种脆弱的家伙们来说，有一只高防带必杀，防体极资的天兵就该偷笑了。

战神作为攻法两用宠来说是非常适合的，不过个人认为战神还是靠攻比较好。就算有了高魔心，战神过低的法资还是严重阻碍它成为极品法宠。倒是有了高连之后，战神强悍的攻击力能得到完美的体现。

蛟龙跟凤凰相比较，攻法方面都有很大的优势，但是感觉总体能力不如凤凰。实在要带的话，法资 2900+的水漫龙就 OK 了，其他技能跟资质没必要强求。倒是凤凰，地狱烈火的火属性攻击很少有怪能完全吸收防御，高神佑复生让这家伙简直成为不死的恐怖分子。如果法资在 2300+的话，简直就是完美啊！

75 以上带的仙子跟天神我就不说了，顶级宠物了，还有什么好说的，只要有关键技能，就算是只垃圾资质的，也比之前的宠要好。

中级篇

其实，要打造真正的极品宠物并没有那么简单。上面所提到的那些宠物如果不经过改造的话，或多或少的存在些毛病。所谓改造，最简单的就是打技能书，稍微复杂一点的就是炼妖。炼妖在后面我们将拿出篇幅来详细说明，这里就只讲如何对应宠物打相应的技能书了。

攻宠：对于攻宠来说，首要问题就是如何将其物理攻击力发挥到极至，所以对于攻宠来说，下列技能书属于首选。

技能	作用
高级反击	受到物理攻击时有较大几率自动反击，效果受双方攻防影响
高级连击	较大几率连续物理攻击，拥有此技能则物理伤害结果会减少
高级必杀	增加物理攻击时的必杀的几率，出现必杀时伤害结果会加倍
高级强力	根据召唤兽等级提升较高的物理攻击力

高连、高必、高强力都是增强攻宠物理攻击能力的技能。而高反则是用来增强宠物出手的几率，一场战斗中，如果运气好的话，拥有高反的宠物简直就是攻击力翻倍啊。

除了这几个技能外，还有几个其他技能也可以考虑使用在攻宠身上。

技能	作用
高级吸血	物理攻击时按伤害恢复气血
高级再生	战斗中每回合自动恢复较多的气血，效果受召唤兽等级影响
高级鬼魂术	亡灵系生物，死亡 5 回合后自动恢复正常
高级隐身	自动附加修罗隐身法术 3~5 回合，物理伤害会降低并无法施展法术
高级否定信仰	不受任何异常效果影响，受到法术伤害效果有所减少，但不能使用高级攻击法术

高吸血就不用看了，练级的时候有这么一个会吸血的宠物，你的包子将节约不少。高再生的作用也在于此，两者之间随意挑一个就行了。

高鬼魂，在打 BOSS 的时候比较有用，死了 5 回合后又是一条好汉。不过在 PK





中就不是那么好用，谁会给你5回合的时间等你的宠物爬起来啊？

高级隐身和高级否定信仰是专门为PK量身打造的技能哦。不会被封，而且让人打不到，呵呵，这样的宠物加上超高的攻击力，实在是太可怕了。

而对于法宠来说，在如何提高法术攻击力的同时还得兼顾到如何提高自身在战场上的存活时间。因为法宠一般防血都不高，被强力宠打两三下就挂了，尤其是在PK的时候更是容易第一回合就被打飞。

技能	作用
高级魔之心	对敌人的法术伤害效果有较大提高
高级冥思	战斗中每回合自动恢复较多的魔法，效果受召唤兽等级影响
高级慧根	使用法术时所消耗的魔法大为降低
高级防御	根据召唤兽等级提升较高的物理防御力
高级招架	较高几率完全躲过敌人的物理攻击
高级再生	战斗中每回合自动恢复较多的气血，效果受召唤兽等级影响

高魔心能提升法宠的法术攻击力，而高冥思和高慧根则让法宠在练级和PK的过程能更长时间发挥威力。高防，高招架就不用说，有了这两个技能，法宠不再是那么弱不经风了。而高级再生对法宠来说简直是太好用了，PK中一回合能多回那么几十的血可能就奠定了胜局。就算不考虑这个，至少包子可以少喂那么几组。

打书注意事项

1、2技能（包含2技能）之下的宠物打书上去，可能是换技能也可能是加技能。2技能之上的宠物打书，就肯定是换技能了。这个一定要注意哦。

2、1技能的宠最好不要打书，换技能的可能性实在是太大了，而且一旦失败就几乎可以说炼出了个废物。曾经我有一只攻防体都是满资的高吸血黑山，因为羡慕李彪那个骷髅怪，所以特意花了65万去买了本反击打上去。结果，55555，哭啊，高吸血没了，变了一只垃圾老妖怪。



3、各种高级技能书可遇不可求，就算有人卖也是天价。所以，没有经济实力的朋友们还是凑合着拿点普通技能书打打玩算了。



高级篇



打技能书，还只能是属于对宠物的改良和补完计划。真正要打造属于自己的专属极品宠物，还得靠炼妖。

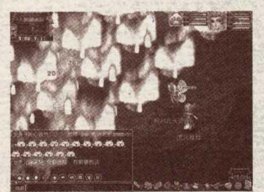
炼妖又分两种。一种是有钱人爱干的事——用J66洗；另一种就是没钱的同志或者追求极度极品的家伙常干的事，养两只宝宝到30级以上，然后合成宠物。

关于用J66洗宝宝，个人认为学问不大。基本上觉得野宠比宝宝好洗，多技能的比单技能的好洗。而最近网上流行说用66洗白板宝宝容易出极品，这个我不太赞同。因为就我个人经验来说，白板宝宝洗出来基本是单技能的多，尤其是被洗成白板的宝宝再洗的时候。其实用66洗说穿了就是拿钱砸，然后人品好不好是很重要的关键。有钱的人可以抓着一个宝宝拼命的用66砸，总能砸出个好的来。不过还是建议如果用了3~5个还没出极品的话，就丢了换一个吧，多试几个宠比较不容易发火，呵呵。

下面我们重点来说合成宠物吧。

1、两只材料宠物都必须是宝宝，这样才能保证炼妖的成功率，野生宠炼妖出宝宝的几率实在是太低了。

2、要注意材料宠物之间的属性，相生或者是同属性出极品率比较高，两个材料宠物属性相克的话还是不要炼了。



3、除了必要技能之外，材料宠的技能越多越好，有更大的几率让所需要的技能被继承下来。

最后，尽量让你希望最后保留下来的宠物级别高于另一只宠并且放在合成栏左边。

以上是在技术上需要注意的事项，剩下的就全靠你的运气了。



最后给大家推荐几组炼妖的黄金组合，有兴趣有耐心炼极品宠的朋友可以多尝试一下，不过最好有心理准备，我为了我们家的那只极品蝴蝶（法资2700，技能为高魔心，地狱烈火，泰山压顶，高冥思，高慧根，防御），历时2个多月，共消耗钱财数以百万计。■

攻宠

材料宠物	目标宠物	目标技能
白熊配大蝙蝠	白熊	高必杀、高反击、强力、防御、飞行、吸血
地狱战神配黑山老妖	地狱战神	高连击、高反震、高吸血、高偷袭
地狱战神配天兵	地狱战神	高连击、高反震、高防御、必杀
芙蓉仙子配白熊	芙蓉仙子	高必杀、高反击、强力、防御、高再生、高飞行

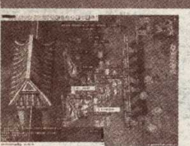
法宠

材料宠物	目标宠物	目标技能
瑞兽配蝴蝶仙子	随意	泰山、高魔心、高敏捷
任意法宠配牛妖	任意法宠	群法、高防、高慧根
任意法宠配兔子怪	任意法宠	群法、高冥思、高幸运
任意法宠配地狱战神	任意法宠	群法、高魔心、高反震



RO双刀刺客装备制胜篇

文/紫骑士



双刀，又是双刀，双刀刺客跟暴刺一直是人们永远争论的话题。暴刺一直以来都是超高的攻速来驰骋杀场，而双刀则是以暴高的攻击力来征服魔物。但有一点大家要注意，练双刀花的ROB要比练一个暴刺高得多。暴刺基本装备无非就是三青古拳刃和发夹，而双刀的武器可就多了，4属性大马士革短剑（火、地、风、冰），长柄短剑N把，4洞笨拙短剑N把，卡片分别有属性卡、种族卡、体型卡之分。

属性卡包括螃蟹、黄蛇、红蝙蝠、曼陀萝魔花、邪骸兽人、圣诞波利；种族卡有海葵、毕帝特飞龙、刺猬虫、大嘴鸟蛋、蝎子、噬人花、哥布灵、海神、狄奥斯；体型卡包括沙漠之狼、矿工、米洛斯；提升属性卡有木乃伊、赤苍蝇、白蚁、皮里恩等等……

好了，言归正传，下面来讲讲一般魔物的打法！

新人一出场用一把+7以上的插4白蚁卡的厚破剑，最好有人带，直接去波利岛打波波利，半个小时不到JOB就到10了，然后去梦罗克城西北角的金字塔转职，成为一个小盗贼后根据自己的等级装备一定的防具，这时不可以用双手武器，所以只拿一把+10插四矿工的笨拙和+4以上的蜗牛的圆盾，回到波利岛继续去打波波利，这样可以升到20级左右，然后可以换地方了。

来到位于首都西边的下水道，这时的你已经不用人带了，装备一把+10插四张沙漠之狼的笨拙，或+10插四张哥布灵的笨拙，或+10插四张刺猬虫的笨拙，盾用+4以上的蜗牛的圆盾，就可以下去了。当然如果您嫌这样打起来的攻击力比较低，还可以另配+5以上的插三张沙漠之狼的长柄、+5以上的插三张哥布灵的长柄，以及+5以上插三张刺猬虫的长柄，不过有一点要注意，长柄的等级要求是24级，到了24级才能够装备。带上足够的红水瓶，保持战斗力。

下水道第一层可以直接飞过，下第二层，这里有盗虫卵、小盗虫、吸血蝙蝠、魔菇、盗虫、漂浮虫、白鼠；如果有足够的资金可以把这些都配齐，按怪物的种类来变换。盗虫卵、小盗虫、吸血蝙蝠、漂浮虫、白鼠都是小型魔物，所以就用插了沙漠之狼的武器来攻击；而吸血蝙蝠跟白鼠同为动物系，所以用插了哥布灵卡的武器来打；另外盗虫卵、小盗虫、盗虫又都是昆虫系的，用插了刺猬虫卡的武器来攻击之。根据怪物的种类，还有几种伤害性卡片的分法，在此就不一一罗嗦了，大家可以自己去体会。

在下水道练到30多级就可以转战海底了。建议在海2练级，海1的怪比较分散，海3有人鱼，目前的能力去那里比较危险。海2有黑菇、漂浮虫、库克雷、海葵、螃蟹、水母、达拉蛙和卡那多丝，除了黑菇是地1外，其他全是水属性的，所以武器用一把+5以上的风大马（如果有强悍的最好，以下同），或一把+10插四张红蝙蝠的笨拙就可以了，成本不用太高；插四张红蝙蝠的笨拙可以用两张红蝙蝠和两个噬人花卡，噬人花是对鱼贝类魔物增加20%的伤害，库克雷、螃蟹、达拉蛙和卡那多丝都是鱼贝类的，还是比较实用的。

经本人测试，两把武器的在攻击力上只有50~100的分别，只不过插两张红蝙蝠和两张噬人花的造价要比四张红蝙蝠要贵点，上海IRIS噬人花卡的价格在100W左右，红蝙蝠卡只要20W就能买到，如果想省钱的话还是用四张红蝙蝠的笨拙好了。不过只有在海底才能用得上这把笨拙，出了海就没太大用了，顶多在野餐的时候去打打半龙人地图，打打虎晰人，那也是后话了。

在海2可以练到二转，二转后就成为了名付其实的双刀刺客了。这时有两条可以走，第一条，继续回海底练级，这时如果你的FLEE够180可以直接去海3，因为人鱼要求的95%回避是180，武器就用+5风大马和+10二红蝙蝠二噬人花笨拙。第二条是去裴扬迷宫的第四层练级，那里的魔物分别是曼陀萝魔花、海葵、魔锅蛋、邪骸士兵、邪骸弓箭手、白幽灵、大幽灵和天下大将军这些，当时小生带的是+5的火大马、+5风大马、+5冰大马、+5插三张矿工的长柄、+10四螃蟹笨拙、+10四红蝙蝠笨拙和+10四矿工笨拙，因为武器有7把，所以在战斗的时候要根据不同的魔物来选择武器的搭配。







曼陀萝魔花：中型魔物，受火属性的伤害是200%，建议用的武器右手+5的火大马，左手+10的四矿工笨拙，这样攻击力在767~951之间，二刀连击在1320~1683之间，有几率会出现三连，出现的攻击力在2000左右，但几率非常非常低。

海葵，水属性魔物，受风属性的伤害是200，建议装备的武器右手+5的风大马，左手+10四红蝙蝠笨拙，普通攻击力在1045~1340之间，二刀连击就厉害了，攻击力在1797~2380之间（双刀清怪的速度就是快）。

魔锅蛋：水属性魔怪，受风属性的伤害是200%，使用的武器跟海葵一样，风大马跟四红蝙蝠笨拙，一般攻击力在883~1148之间，二连击的伤害在1520~2044之间，也是蛮恐怖的！

邪骸士兵：中型魔物，受火属性的伤害是125%，可以右手一把+5三张矿工的长柄，左手一把+10四矿工笨拙，有朋友一定会问：为什么不用火大马呢？事实证明，用火大马打出来的攻击只有563~680，二连击伤害为910~1140，而用+5三矿工长柄的伤害为632~737，二连击的伤害988~1192，由此可见，不同的武器打出来的效果并不一样。

邪骸弓箭手：中型魔物，受火属性的伤害为125%，武器跟邪骸士兵的是一样。用火大马普通攻击为550~668，二连击的伤害为889~1120；用+5三矿工长柄为618~720，二连击的伤害966~1164。







僵尸、妖道:中型魔物,受火属性伤害为125%。武器直接用+5的三矿工长柄跟+10四矿工笨拙,基本攻击力为620~724,二连击的伤害970~1170。

鬼女:中型魔物,受水属性伤害为200%。武器建议用+5的风大马跟+10四红蝙蝠笨拙,基本伤害为707~885,二连击的伤害1218~1569。

白幽灵、大幽灵:小型魔物,念属性魔物,物理攻击无效。可以直接装备两种属性大马进行攻击,伤害值为340~484,二连击的伤害529~753;因为幽灵是小型魔物,所以还可以用沙漠之狼卡追加攻击,右手+5火(风)大马一把,左手+10四张沙漠之狼笨拙,其伤害值为302~430,二连击伤害604~860。以上两种武器的区别在于,双属性大马手普通攻击要比加了沙漠之狼笨拙的高,因为有两把属性武器,而有沙漠之狼笨拙的二连击的伤害值又比双属性大马的高,其原因是因为物理攻击无效,只有一把属性武器在战斗,所以最终选择还是双属性大马比较有用价值。

天下大将军:中型无属性魔物,受水属性伤害175。对付它可以使用+5冰大马,+10四螃蟹笨拙,基本伤害值为385~594,二连击的伤害655~1053。另外还可以+10四大嘴鸟蛋的笨拙,不过一张大嘴鸟蛋卡的造价要200多W,一张螃蟹卡的价格才30W左右,而且它们的伤害值都一样的,所以用四螃蟹笨拙即可。

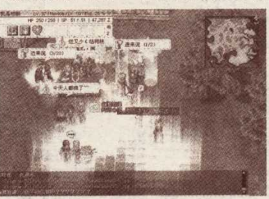
练到70多级,等FLEE有194以上的时候就可以去钟楼地下一层去打灰森灵了。钟楼地下一层只有两种怪,一种是红蝙蝠,另一种就是灰森灵了。

红蝙蝠:小型动物系魔物,暗属性。由于红蝙蝠对火、地、风、冰等属性只有75%的伤害,所以在此不推荐用属性武器来攻击,我们可以根据小型和动物两种特性来做武器的分类,是用+5的三哥布林长柄与+10的四沙漠之狼笨拙,还是用+5三沙漠之狼长柄和+10四哥布林笨拙好呢?经测试,用第一种的攻击为756~953,二连击的伤害1183~1559;用第二种的伤害值为771~970,二连击的伤害1206~1587;由此得见,第二种器搭配的效果要比第一种好一些,所以玩家们在合武器的时候可要注意哦,不要浪费辛苦赚回来的ROB。

灰森灵:中型风属性植物系魔物,受地属性伤害为150%。这个魔物如何战斗是大家一直争论的话题,最终得出来的结果是不使用地属性的大马,也用不插矿卡的长柄或笨拙,而是用+5插曼陀萝魔花的长柄跟+10插三张蝎子卡一张矿工的笨拙。据测试,这样的攻击伤害值可以达到最高,普通伤害为767~924,二连击的伤害1200~1503。在这里建议带一个黑蚁夹(现在一个黑蚁夹130W就可以收到),因为在这里练级血会费得很快,而且最好是手动练级,不要挂机,那样什么时候挂了也不知道,70多级掉1%的经验是很可惜的。

在钟楼笔者唯一的遗憾是没打出什么好东西,红蝙蝠卡还可以值个20W左右,森灵卡没人会用,天地树芽可以回复一半以上的HP跟SP,对练级有很大的帮助!

把FLEE练到206以上就可以考虑去古城了,来到古城地下,这里有腐尸、绿腐尸、赤苍蝇、邪恶箱、邪骸战俘、恶灵、腐尸战俘跟黑暗领主。在这里练级是因为这里魔物的经验都非常高,而且还能掉好东西,如赤苍蝇卡、神之金属、四防洞斗蓬,神秘箱子、神秘紫箱等等。下面介绍各魔物的打法。



腐尸:中型不死属性魔性,受火属性伤害125%,有不死属性有伤害的是蝎子之王卡,只不过现在没有开放,所以想找都找不到,我们只有从体形跟被火克这条路来走了。左手+5火大马,右手+10四矿工笨拙,基本伤害为641~774,二连击的伤害1036~1294。

绿腐尸:中型不死属性魔性,受火属性伤害150%、圣属性伤害200。由于目前没有武器是圣属性的,所以我们只能考虑打腐尸用的武器,其伤害值为606~751,二连击的伤害1006~1290。

赤苍蝇:小型风属性昆虫系魔物,受地属性伤害为175%。建议的武器为左手+5三曼陀萝魔花长柄,右手+10三刺猬一矿工笨拙,经计算,这样混插得出的伤害值是最大的,普通攻击为693~863,二连击的伤害1086~1411。

邪恶箱:中型无属性魔物,任何属性伤害都为100%,所以可以不考虑属性武器的登场。经计算使用+5三矿工长柄,跟+10四大嘴鸟蛋的笨拙得出的伤害是最高的,普通伤害值为859~989,二连击的伤害1343~1593。如果用+5三大嘴鸟蛋长柄,与+10四矿工笨拙搭配,得出来的伤害值比上面要低50左右,追求高攻的双刀应该不会在乎这些钱吧。

邪骸战俘、腐尸战俘:中型不死系魔物,受火属性伤害175%。到这里可以使用火大马了,武器标准左手+5火大马,右手+10四矿工笨拙,伤害值为607~768,二连击的伤害1029~1344。

恶灵:大型不死系魔物,受火属性伤害为200%。由于是大型魔物,我们得考虑用到米洛斯卡片。武器配备为左手+5火大马,右手+10四米洛斯笨拙,伤害值为612~776,二连击的伤害1025~1387。

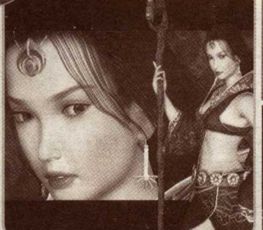
黑暗领主属于BOSS级魔物,一小时一次随机出现,碰到的机率不大,如果碰到没有牧师的情况下最好还是不要动手。

下面介绍一下不同体型、不同属性的魔物。先以米洛斯为例。

米洛斯:大型火属性恶魔系魔物,受冰属性攻击175%的伤害、受毒属性伤害为125%。一个好刺客当然要有涂毒,针对这点,我们不考虑使用冰大马,还是用+5三米洛斯的长柄,再配+10四螃蟹笨拙,这样左手效果180%×125%=225%,右手效果180%×145%×125%=326.25%。这样算下来,得到的伤害是最高的,当然我们还可以使用混插来战斗。左手+5冰大马一把,右手+10三螃蟹一米洛斯笨拙,这样左手攻击为175%×125%=218.75%,右手攻击为160%×115%=184%。

钟怪:中型无属性魔物。武器选择左手属性大马,右手三鸟蛋一矿工笨拙,这样左手伤害为100%,右手为160%×115%=184%,100%×184%=184%,这是混插的伤害值;如果我们右手用三矿工长柄左手四鸟蛋笨拙得到的伤害是左手145%,右手180%,145%×180%=266.40%。

讲了这么多大家一定会觉得好麻烦啊,武器就需要那么多钱,每天吃红水不是要更多钱嘛?其实不然,RO里有一种赤苍蝇卡片,它能够有3%的几率吸收对敌人伤害度15%的HP,简单点说就是可以补血。特别是到了古城和钟楼的时候,魔物的攻击都是比较高,就算你有再高的FLEE,被打中一下还是蛮疼的(双刀的FLEE要比暴刺低),所以你可以在右手上装备+10四赤苍蝇笨拙,左手就根据魔物的属性来装备伤害性卡片,这样练级就会比较轻松一些,刺客SOLO也不是梦想。因为版面有限,还有很多魔物的战法没有写出来,下次有机会再和大家聊!■





一个诺玛装甲兵的自白

文/斯塔克豪斯

"安静!"随着一声暴喝,如雨点般的鞭打便落在一个相貌丑陋的诺玛魔族身上,饶是强壮的诺玛,也无法忍受这种痛苦,不由的叫了出来。象是相当满意这样的反应,监狱长得意的挥了挥手,示意停止鞭打。

"还想顽抗吗?诺玛装甲兵?"监狱长微笑道。

"呼……你要问什么俺都交代……"

"好,那么就开始吧……姓名?""诺玛装甲兵。(俺就不明白,为什么人类在审犯人的第一句都喜欢问这个,明明知道名字的嘛……)"

"性别?""男……"

"年龄?""不详……"

"打!"一阵惨叫之后,监狱长亲切的问到:"想起来了吗?""可是在诺玛族里,俺们从不计算年龄,俺们的等级是按照战斗功勋安排的。"

"根据我们的情报显示,诺玛装甲兵应该是诺玛教主的近卫队,为什么会出现在绿洲!""俺不是跟随诺玛教主来到诺玛遗址的,俺们也没有打算在3个月后进攻绿洲……总之俺什么也不知道!""好……有骨气,那么,你肯定也不知道诺玛遗址怎么走了吧?""没错,不管你们如何严刑逼供,俺都不会说出诺玛遗址就在绿洲左下(70,465)方进入。"

"很好……"监狱长满意的点了点头,"那,你应该也不知道,诺玛遗址的地形了吧?""不知道……"简单的回答让监狱长颇感意外,"难道你也不知道如何晋见你们的首领,诺玛教主吗?""俺们从来没有见过领袖,但是能时刻感受到它温暖、威严的气息,不过据弟兄们说,遗址好象有5层,其中1、2层我可以走动,3层有4个入口,4层5层都是类似石墓阵那样的大量的洞穴。"装甲兵骄傲的说道。

"打……"监狱长冷冷的喝道。

"为什么?"一顿鞭打之后,诺玛装甲兵有气无力的问。

"因为你回答问题的态度不够诚恳。"看着眼前诺玛眼神渐渐黯淡下来,显然再没有先前的中气。"补充一下,1至4层的地形都比较复杂,但是到了5层以后,地形就变成长条型,没有任何障碍,而且增援速度相当快,经常会集体跑过来把入口堵住。"

"嗯,不错,那么我们继续吧,这次诺玛教主一共带了多少近卫队来?都有哪些兵种?""部队多的象星星……有诺玛斧兵,诺玛抛石兵,诺玛骑兵,诺玛装甲兵和诺玛司令,还有好几个诺玛突击队长也一起来了。"

"你了解它们的攻击方式吗?在平时互相之间的竞技中,你应该有所了解吧。""是的,俺们突击队长是最强的,能在5招之内解决一只潘夜鬼将……无论是移动速度,还是攻击速度都相当的快,而且还会武力神将的喷火攻击……在平时俺们都尽量少与队长的对决,因为队长下手都好重,弟兄们有些怕……"

"诺玛突击队长?"监狱长自言自语道,这恐怕是见诺玛教主最大的障碍了吧。

"诺玛抛石兵的实力仅次于诺玛突击队长,这并不是说这小子的攻击力移动速度上有什么特点,恰恰相反,除了攻击比较可观以外,无论是移动、防御都不怎么样,但是他唯一让俺心服口服的就是超远程的射程和快速的攻击频率,有时候还没看见他人呢,就被头顶上的爆裂火焰给炸的晕头转向,不过这个家伙只要让俺们装甲兵近身就惨了,也正因为如此,诺玛抛石兵会优先攻击靠近自己的人。"有价值的情报,监狱长暗想,同时招呼记录员记录。

"再下来,就是诺玛骑兵了,这些该死的混蛋最喜欢做的事,就是在远处朝你扔带风系加持的魔法标枪,而且移动速度也不算慢,更变态的是,攻击速度和攻击威力不比抛石兵差,想想看吧,每一击200以上的伤害,就算是铁打的身体也受不了啊。对付这个家伙,除了近身攻击以外,俺发现抛石兵对付它的方法也不错……利用墙角卡位,让骑兵找不着北。"仿佛遇到一个能诉苦的对象一样,诺玛装甲兵完全忘记了自己身处的环境,滔滔不绝的说下去:"真不知道,诺玛斧兵有什么能力,实力竟然排在俺们装甲兵之上,无论移动速度、攻击威力、攻击频率都不如俺们,也只是在攻击距离上有些优势吧,哼,大家都清楚,诺玛斧兵是占着自己和诺玛突击队长模样一样才获得这个排名的。总之俺们利用墙角卡位,或跑动攻击,都可以轻松的搞定它,至于喷火攻击,估计是这个小子没钱买汽油了,半天都喷不出来。"

"至于俺们装甲兵,就没有什么好说的……谦虚点……""那不要说其他的,就告诉其他兵种是如何打败你的吧。""它们根本不敢和俺正面交锋,装甲兵正面冲击力是最强的,移动速度也不比诺玛突击队长差,唯一的缺点就在于俺们是近身攻击,所以这些小人,看准这点,不停利用卡位或者对角线跑位法(就是2个会远程攻击的玩家将怪物夹在中间,这需要两个玩家的伤害相差无几,否则怪物会优先攻击给它伤害大的那个玩家。)坑害俺们。"

"诺玛司令是俺最佩服的人,虽然排名最低,但是任劳任怨。这可能和它是死灵有关系吧,不过话说回来,它的实力也确实是诺玛族里最弱的,无论移动速度和攻防都不怎么样,每一击的伤害也勉强维持在100左右,它唯一的优点就是魔法很华丽,中程攻击是4条并排的蓝闪电(疾光电影,攻击长度5格),近程攻击则是有些类似沃玛教主的地狱雷光,所以族里碰上庆典啥地,都叫司令来放烟花。据俺们抓获的人类俘虏说,司令好象很害怕人类道士的一种叫月魂灵波的东西,据说这东西对死系东西特别有效果。(所有诺玛遗址怪物都怕神圣系魔法)"

"好了吗?"监狱长歪着头邪笑道。"您还要问什么?俺想回家……"装甲兵可怜巴巴的说道。"把你知道的都说出来……任何有关诺玛教主的。""俺从来没见过教主,怎么会知道它老人家地事情。""打……"半小时后,已经是出气多进气少的诺玛装甲兵问道:"为什么,我都说了……""你没说实话。"监狱长笑了笑,看了看旁边持鞭的狱卒。"啊,您这么一问,我突然想起了一件事,在遗址里,有一次弟兄们在一起喝酒,突击队长喝醉的时候得意的摇晃着手指,那时候手指上确实有一枚戒指……据队长说,这是诺玛教主的赏赐,每一个突击队长都有,另外还有部分近卫队里表现优异的弟兄也发到了戒指。虽然俺不懂怎么鉴定戒指,不过可以感觉到戒指里有强大的力量。"

"只有一种戒指吗?还有没其他的?""不止,那天我多了个心眼,多问了几句,想记下这些首饰的属性,等将来被教主他老人家看中以后,能选下自己满意的首饰……""打。"又是一声冷喝,可怜的装甲兵被毒打一顿,"受不了了,俺在交代问题您也打啊!""注意你的立场和态度!明白吗?""……明白了,据突击队长那个混蛋说,首饰的种类超过了10种,好象都是上古的人类英雄遗留在遗址里的。而且这些首饰还有分成稀世和高级2种,稀世首饰就只有基本属性(攻击、自然、灵魂),可以直接佩带,而高级首饰除了拥有稀世属性外,还可以附加元素属性,不过对应要求佩带者地等级是很高的(49-52级)。记得诺玛村庄首饰店可以还原这些生锈的首饰。"

"好了……今天的审问就到这里。"监狱长说道:"鉴于你的表现还算不错,所以你可以提出一个合理的要求,我们会尽量满足你。"

"俺想回家。""不行,换另一个。"

"俺突然发现俺深深地爱上了人类的城市,所以决定在这定居,所以能不能让俺回去拿下行李?"

"打……"■

绝对女神 水精灵详解

她有着最柔弱的体质，最妩媚的眼神，最性感的身体，以及最为神秘的魔法力量。她的脸上从来没有表情，包括她用冰弹撕碎对手的瞬间……水精灵是精灵阵营的法师型角色，宁静理智的外表，多姿多彩的法术技能，以及火炮般的凶猛攻击力，构架出一个神秘而强大的水精灵形象，使其一直以来都有着《绝对女神》主角一般的地位。







职业特点——火炮！攻击最高境界

水精灵的面杀伤魔法是组队练级最好的刷经验工具，而加血技能及种种辅助技能，可以保护和协助队友，在攻城体系中，有火炮之称的水精灵绝对是左右战争结果的最大砝码。水精灵是脆弱的，同时攻击也是强大的，所以PK中总是最先被攻击的目标，而对于一个队伍来说，它是应该首先被保护的角色。智力是水精灵的主导属性，敏捷也是必不可少的，另外在以水为背景的场景中，水精灵将可以发挥出潜在的能力。

水精灵的主要魔法属性就是冰，从刚开始的冰晶到冻结，到后来的冰爆以及海啸，攻击力强悍而且带有减速辅助效果的冰系攻击技能，是水精灵的骄傲。除此以外，加血、回复、复活等辅助魔法，也是组队中不能缺少的。可以说，水精灵作为黑白魔法兼备的人才，其人缘也是游戏中最好的。除了冰系的攻击法术，回复系法术以外，水精灵还具有一些辅助系和被动系的技能，例如“杖熟练”提高对杖的实用程度，“魔法熟练”可以减少使用魔法时候消耗的MP等等也非常实用。





成长之路——跳跃！技巧配合最高

来到《绝对女神》的世界，你会发现自己身处一个神奇的精灵城堡，这个城堡是悬浮在空中的，而且充满了奇异的建筑和装饰布置。土精灵和水精灵是同一个出生点，这里是精灵的国度，幻想般的世界。无论什么职业开始都是先在城边打小象，对于水精灵来说，这没什么难度（注意，会有一些比较无聊的土精灵，会变成小象躲进象群……）。打到换了武器后就可以去第2张地图雪原了（有传送的，找找就发现了）。

是否觉得心头一喜呢？这里的经验比起村边的小象可高多了。不过先不必着急练，现在想办法找人组队，然后开赴矿洞。来这里的目的不是钱也不是练级，这里对你来说还不是最好的选择，从效率上说雪原更合适你，但是这里有装备！正适合开始替换行头的你。（注意！这里的怪都是主动的，而且只要跟你亲密接触一下，就绝对能让你刻骨铭心，这时候还没有人会复活技能，死掉就再跑过来吧。）

连打带蹭，再加朋友送，终于你穿戴整齐了，回雪原施展你凌厉的冰系技能练级，也会得心应手多了。这里推荐双水精灵组队，因为现在你已经不需要肉盾了，最起码在雪原地图是不用的。（强烈建议去最下面神坛杀彦蒂，数量超多，主动攻击，用冰暴裂开火车引着打速度超快。）

18级对水精灵来说算一道坎，这时候最好找根好点的法杖，接下来就该告别贫穷，迎接打钱的黄金阶段了。回到矿洞，想想以前在这里是何等的小心翼翼，何等的受尽欺凌，现在我们终于扬眉吐气了。组上朋友，拿上法杖，轰杀所有见到的东西，高喊着挡我者死，阻我者亡！这里出的是2~3级的装备，在这练级、打宝一举两得，经验高，钱也多，爽就一个字啊。

技能等级14GEN后，马上找人带去做转职任务，送极为不错的法杖一只。法师到达15GEN后，就是彻底威风了，因为整个《绝对女神》中最BT、最无敌、最让其他职业眼馋的技能——冰雹，正式可以修炼了。首先它是范围魔法，然后它是持续伤害魔法，一旦有了它，绝对是居家旅行、PK打怪必备之佳品。有了它，咱们水精灵就头也不疼了，腿也不软了，打怪精神了，走路也有劲了。以冰雹配合技能“瞬移”，水精灵的王者时代正式到来……

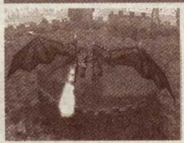


秘笈汇总——瞬移！无所不能的绝技

在《绝对女神》中，法师有两大法宝，一个是技能瞬移，一个是同法师组队“拉火车”。火车者，怪群也。方法为，先用冰系的面杀伤技能，攻击站成一团的敌人，利用敌人被冰技能减速的缓慢移动时间，尽量多的攻击怪物。然后转身就跑。另外一个法师马上施展大面积技能清怪，注意控制距离，尽量把敌人的目光始终吸引在第一个引怪的法师身上。

而在拉火车的时候，跟在怪物的后面放冰暴裂的法师，往往会在发完一个魔法后发现怪物已经跑的很远了，要想再放就只能跑一段路，而这个时候就可以利用瞬移，当放第一个冰暴裂时，移动到怪物的身边就OK了。注意不要移太近了，要不就会被怪物喀嚓了。《绝对女神》的地图中有许多障碍物，无法自动通过，这个时候法师也可以利用瞬移绕过去，很节约时间。另外碰到障碍物时，放魔法经常出现“无法攻击的地方”，这里也可以利用瞬移越过障碍。拉火车时一不小心怪物就会调转头来攻击法师，法师也可以利用瞬移跑开，而PK时更是离不开瞬移的。■





科隆 召唤师的佣兵之路

文/豪猪

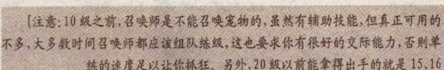
我安静的坐在酒馆的角落，听着周围嘈杂的声音。我在等人，一个我没有见过面的人，我有些紧张。

一个召唤师，要成为好的雇佣兵，首先就要在强手林立的刺客行会中证明自己的实力。事实上，一个好的召唤师并不属于佣兵的范围，无论是善良或者邪恶，召唤师向来都对雇佣兵这个职业不屑一顾，他们追求的是自由的生活。

我没有这样的资本，确切的说，我没有任何可以成为一个合格召唤师的资本。在《科隆》世界里，流传着这样一句话：要成为一个召唤师，首先你老爸要有钱，其次你要热爱饲养宠物，最后你得有一个好导师。这话的意思是说，要修炼成一个召唤师的花费相当庞大，同时你也要有一定的天赋，最后自然要有人教导你了。

正因为缺乏这些条件，使得我在战斗中根本无法召唤出任何的帮手，毫不夸张的说，我身上强健的肌肉就是来自与怪物不断的肉搏。我没有气馁，换句话说，我并没有因为召唤不出异界灵物而感到沮丧，这也是我唯一比其他召唤师要好的地方，那些自命不凡的家伙，受到我这样的挫折，恐怕一早就撞墙自杀了。

每时每刻，我都清晰的记着我所受的痛苦，从漆黑的地牢，到恐怖的地下城，从变异的仙人掌妖、犬妖、巨蝎，到搞笑却又能力不差的僵尸和宝箱怪，我前20级就是在这些地点度过的。很遗憾，我没有学会召唤师的技能，却也染上了他们通有的毛病，大手大脚的花钱使我在打怪时获取的装备和金钱根本不够日常开销，于是佣兵这个职业，也成为我生活中的必须。



与那些专业的刺客不同，我并不能够胜任高难度的任务，正因为这点，我才到这个穷乡僻壤来。

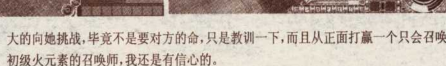
我微微一楞，看着眼前这个中年男子，平凡的长相，平凡的衣着，平凡的话，简而言之任何地方都不会引人注意。这与我此前的一些雇主大不相同，说来好笑，那些人在委托我任务的时候，总是将自己的斗气毫无保留的释放出来，在炫耀自己力量的同时也仿佛在警告我任务失败的后果。我向来鄙视这样的人，既然比我有能力，为什么又要找我去完成任务呢？但眼前的男子不同，虽然平凡，但是我能感觉到他的能力，尽管他隐藏的很深——即使再平凡的人，也有某些优点吧。

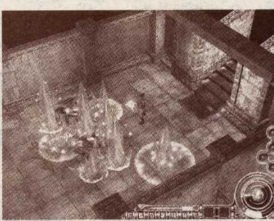
"任务。"我冷冷的说道。打乱这个男人准备好的说辞，"我想，请允许我自我介绍一下……""不用了。"我近乎笑了出来，望着那个男人紧张的神情，此前对他的印象荡然无存。"说说你的任务吧。"

"是这样，我需要对付一个召唤师，你不用杀了他，只要教训他一下就可以了。""只是这样？"我疑惑的问了问。"当然不是，他很厉害，能召唤出全身带火的怪物……"

"明白了，"我笑了笑，"按照规矩，先付30%订金。"很不情愿的，那个男人从兜里掏出一个包裹，翻开层层的包裹，郑重的将里面少的可怜的金币分出部分给我。"等消息吧。"我起身离开，再也没有理会还在心疼金币的男人。

"幻雪？"我有些吃惊，这就是我要对付的对象吗？一个女孩？我并不喜欢这样，但是职业道德迫使我不得不这么做，我也放弃了以往惯用的暗杀手段，决定光明正





大的向她挑战，毕竟不是要对方的命，只是教训一下，而且从正面打赢一个只会召唤初级火元素的召唤师，我还是有信心的。

"挑战？"她的眉头微微耸了起来，笑着问道："为什么？"我很清楚，一个佣兵不应该有太多的废话，这对自己有害无利，所以我没有回答，略微施礼，便摆好攻击的架势。"战士……"她皱了皱眉头，"挺厉害的嘛，好吧，召唤卢比和你玩玩吧。"随着空气中水气的凝结，一个水元素渐渐在光晕中形成。

你可以想象，我看到这种景象的吃惊，一个据可靠情报说只会召唤火元素的初级召唤师，竟然招出了中阶召唤师的入门宠物水元素，这场战斗已经超乎我估计的范围，甚至可以说是毫无胜算了。

"等等，"我勃然大怒，已经顾不上什么佣兵原则了，"为什么你能够召唤水元素？"这个问题相当的无理，至少在我看来是这样，不过当时被愤怒冲昏头脑的我并没有过多的考虑到这点。"啊？"她惊讶的看了看我，手上的动作却没有停止，"为什么不能呀？""我靠，情报里显示你只会召唤火元素……"话没说完，我已经被横冲而来的水元素击飞了……



[注意：10级之前，召唤师是不能召唤宠物的，虽然有辅助技能，但真正可用的不多，大多数时间召唤师都应该组队练级，这也要求你有很好的交际能力，否则单练的速度足以让你抓狂。另外，20级以前能拿得出手的就是15、16级的全绿双手剑和矛了，打章鱼和红鹰基本会出，同时这2种怪物还会出绿色的首饰。这里介绍一个简单实用的冲35火精灵技能配点法：先加驯服精通，剩余点数不要加，一直砍怪到10级，你就会发现召唤精灵只要6点就可以了，主要是因为等级提高2级就会增加1点召唤精通，所以在初期你就省了一点了。

刚开始的属性我都加在STR和VIT上了，前期INT到60左右就基本够用，到后期我将STR加到80点，这样就能穿上大多数召唤师级别的装备，剩余点数加到VIT上，一个能够在战场上生存的召唤师才是最强大的，不是吗？这点就是仁者见仁了，配点法并不仅仅只有一种，所以大家并不需要墨守成规。]



[注意：由于在召唤能力上的欠缺，使得我虽然会少量召唤师的魔法，但是大多数时间还是依靠自己的蛮力战斗，所以，我将相当多的点数都用在STR和体力上，这也是我能够承受水元素一击而不死的原因。在实际的游戏里，召唤师加体力和力量完全是匪夷所思的。事实上，召唤师在战斗中并不需要近身作战，更多时候都躲在自己宠物身后，施放一些辅助魔法，控制自己的宝宝。虽然说，水精灵理论上比火精灵的等级高，但是其低血量并不能支撑后期升级、打BOSS的重任，所以众位玩家不用在水火精灵2项技能上投入过多的点数。

OD对应的魔法有催眠术、操控术、强化召唤，要往这个方向发展，就必须投入相当数量的点数到EGO上，这里要说明的是EGO是控制OD施放时间的长短和威力的，相当有用，但是判定公式显示最佳的EGO点数附加效果是自身等级的0.5、1.5或者2倍，多余的点数效果不会显示出来。]

如果说，我醒来的时候是躺在那个女孩家里，那就太过不可思议了，试问，一个莫名其妙到你面前说要教训你的家伙因为自己实力不济而被你打飞，难道你还要负责帮他们治疗吗？所以，这种奇迹也不可能发生在我身上。

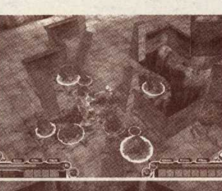
我睁开眼睛，周围青草的芳香让我有些懒散了，真想好好躺在这里呀……不过，一想到任务，我又紧张起来，随即一股沮丧占据了我的身心。太厉害了，该死的家伙，竟然阴我，我愤恨的想到。明的不行就来暗的，我暗想到，冷笑的握紧了手里的武器。

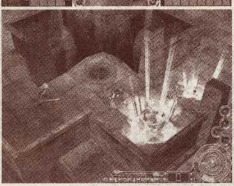
说实话，我并不适合潜行，尤其是我小心翼翼的走在目标屋顶的时候，脚下发出声响让我明白了这个道理，我也清楚，这种声响只有耳聋之人才无法听到，所以我含泪从屋顶跳了下去。果然，随后一股火柱便在我刚呆的地方升起，屋内的娇喝更让我慌不择路的逃开。损失惨重，我痛苦的坐在地上，看着自己的腿，在承受巨大的负荷之后，里面的骨头已经产生了细细的裂缝，部分碳酸钙甚至不安分的脱离岗位，用通俗的话来说就是：我骨折了。

三天后我又站在目标屋子附近的树林里，在花光所有积蓄之后，我终于治好了自己的伤，同时，由于缺乏必要的麻醉药品（没钱买），我通过自我催眠熬过了恐怖的手术过程。这也是一个意外的收获，我已经将初期的催眠术练的炉火纯青。

“出来吧！我再次向你挑战！”我对着屋子大喊道。同时默默的吟唱催眠术咒语。

没人回应，我又叫了一声，依旧是可怕的寂静。我小心的走到屋子门口，看到了一张字条：……靠出门了，我暗骂一声悻悻的离开了。要战胜她，以现在的实力是不够的，于是，我决定再次练级提升实力，为此我特意将雇主，那个中年男人约了出来，说明来意，他的爽快也让我惊讶，这让我准备的一番说辞完全白费。





我之所以没有学习召唤术，除了在学习方面有难度以外，召唤术所附加的代价也让我无法承受——放弃身体某种功能，我希望能够成为一个完整的人，但是，眼前的难题已经让我别无选择，如果以后我还要生存，就必须完成任务，否则，我的名声因此受损，恐怕再也不会有人雇佣我了。于是，我决定到城与城之间的通道去训练我的召唤术。

[注意：从20到34级你可以到通道上打八爪怪，通道是每个地图的连接点上都有，建议和自己等级相差10级以内的玩家组队练级。35至40级，从通道1的另一端出去到下一个通道2打食尸兽和丧尸，这里的练级速度相当快，但是代价就是亏钱比较多，而且装备也只暴30级的黄金单手短剑，属性太差。此外你也可以到2个通道之间的地下城5去练级，这里的巨翼蝙蝠不仅经验可观，而且暴的装备无论是数量或者质量都相当不错，不过人非常多。

在游戏里，有个有趣的设定，就是职业间的技能并没有严格的区分，换句话说即使你是牧师，你同样可以学习其他4个职业的技能，这点对于召唤师相当有利，众所周知召唤师在战斗的时候就要求有较强的持续作战能力，虽然体力型召唤师是现在流行趋势，但是你总不能老让怪物打你吧，因此在战斗的时候就要求以宠物为主力的同时保护主人，而有些怪物往往会不知好歹的一味攻击你，因此学会刺客的隐身术对练级、打BOSS是相当有帮助的，也正因为如此，召唤师就不得不牺牲部分技能点用于分配刺客的技能树上。不过相应的，森精灵就可以不用考虑了，这个辅助精灵在你学会隐身术以后就变得不那么重要了，所以你有2条路选择，出森精灵就不要出隐身，反之对应。]

在你练级的时候碰上“仇人”并不是什么愉快的事，虽然她并不知道我的意图，但是我此前信誓旦旦的说要教训她的话以及行为，明显让她对我的印象颇坏，这时候她不乘火打劫就不错了，我苦笑着想，同时全神戒备来自4只怪物的攻击。

不过，以我此时的等级，以及那个弱小的可怜的火元素别说面对她了，即使是面对眼前的怪物，我也力不从心。然后，我就看到令人吃惊的一幕，一个火精灵，以近乎疯狂的速度冲向那4只怪物，同时也以惊人的攻击速率搞定了那几只怪物，这时候，我的能量指示器上显示，精灵，狂移状态，攻击2700-3800……

“大哥我错了……”看着威风凛凛的精灵和旁边这个恐怖而美丽的女孩，我哭着忏悔道。“我是女的……”她笑着说道，“是谁派你来的？”

“我说……我说……”真丢脸，此时我已经没有往日了冷酷，我明白这个看似和善女孩的实力，同时，渴望获得一个导师的我也希望能给她留下一个好印象，至于什么任务，见鬼去吧……有了个高阶导师，还怕没钱吗？“是一个中年男人，看上去很平凡的那种……”

“格鲁那……那个该死的变态，我一定要好好教训他！”我目瞪口呆的看着眼前这个突然凶神恶煞的人，突然有种想逃跑的感觉。“至于你，你很诚实，同时你召唤师的天赋也不错，以后一起修行吧，怎么样？不明白的地方我可以指导你。”

在几分钟前，我肯定会毫不犹豫的答应，但是见过她恐怖一面之后，我此时是万分不情愿，我叹了口气，含泪点了点头，随后，欢快的声音就响了起来：“太好了，终于有可以使唤的人了……”我明白，地狱的生活开始了。■



剑网 孙子兵法之攻城

文 / 云之北飘





在刚开放的《剑侠情缘网络版》攻城战中，是人数重要还是战术重要一直是行会老大们难解的谜题，现在比较流行的说法是“攻城以人数为基础，人数是本钱，等级是关键!”，其实在攻城战中凑人数很容易，毕竟想来分钱的人大有人在，但是要打出战术来就难了，如果战术得当，以弱胜强也不是什么问题。下面就是笔者在通读古代军事家智慧的结晶《孙子兵法》后的一些想法和感受。

组织·计篇

其实游戏中的攻城就是古代的战争的延伸，唯一不同的是，我们比古代之人多了几百年几千年的经验，既然是战争，那么战略战术才是最重要的，如果没有良好的策划，那么有再多的高等级玩家也只是一盘散沙。

在几千年前，我国的兵家孙子就在他的《孙子兵法》中写到：“兵者，诡道也。”意思就是说，用兵打仗以谋略为主。下面就让我们通过结合孙子兵法，来具体谈谈攻城之道吧。

《孙子兵法》中云：“故经之以五事，校之以计而索其情：一曰道、二曰天、三曰地、四曰将，五曰法。”

所谓道，就是政治。结合到《剑侠情缘网络版》中，就成了帮会成员一定要和帮主的目标想法一致，我们可以把他当做帮主与帮众之间的意见一致，使得他们能够作到在攻城战中不怕危险，奋勇杀敌。

所谓天，就是天时。我们可以把停电、网吧掉线、攻城当天会发生某事使得你不能上网等影响你参加攻城战的突发事件算进来，由于这些事情都是不可预料的，所以我们只能提前作好准备，以防万一。

所谓地，就是地利。指征途的近远，地势的险峻或平坦、作战区域的宽广或狭窄、地形对于攻守的益处或弊害。具体到游戏，首先要考虑的就是攻城的时候每个城有4个门，攻方虽然可以随意攻打其中的一或几个城门，而且攻打城门的数量不限，那么究竟是集中全部力量打某一个城门，还是虚虚实实让守方中计最终打破城门杀进城里，就是一件很值得我们研究的事情。

同时还有投石机、攻城车的有效利用以及相关人员互相配合的问题，也是需要我们在攻城之初就安排好。当我们打破城门进入城里后，更是得熟记7大城池里面建筑物的分布情况和攻守两方成员死后复活点的问题。因为剑侠世界中有的城市结构非常紧凑，如果人多，就不适合打游击战，只能进行肉搏巷战，而有的城市却又很空旷，适合集团战。因此各位帮主老大一定要结合这些城池的特点加以分析，并提前去这些要攻打的城池勘察地形，做到心中有数。

所谓将，就是说将帅要足智多谋，赏罚有信，爱抚部属，勇敢坚毅，树立威严。在游戏中将帅则是指帮会的帮主和他手下的各个攻城梯队的负责人。对于各个攻城梯队的负责人，不光只是等级高就可以，等级高只是一部分，有谋略才是最重要的，当然等级高勇猛的玩家可以做冲锋队的负责人，这样在战斗的时候，勇猛的玩家往往能提高成员的士气，具体到游戏中，建议请高等级的天王做冲锋队的负责人，天王的血多，不容易死，做到了率先士卒，往往能对士气起到很好的鼓舞作用。

所谓法，就是法制。具体到游戏，就成了帮会组织体制的建设，各级成员的管理，攻城物资的掌管，联盟行会的情况。其实在我们泱泱中华上下五千年的历史中，帮会这个名词早就深入人心了，到现在丐帮、降龙十八掌等直到现在还无不让我们心动不已。

基本上，在目前的《剑侠情缘网络版》中，一个帮会要是做到了以上五点，那么恭喜你，你将战无不胜，攻无不克!

攻城·谋篇一

兵书云：“上兵伐谋。不战而屈人之兵，善之善战者也。并具体提出了“十围”、“五攻”、“倍战”、“敌分”、“少逃”、“不若避”的战术运用方针。

十围：当拥有十倍于敌人的人数时就包围敌人。

五攻：当拥有五倍于敌人的人数时就进攻敌人。

倍战：当人数是敌人的两倍的时候就要努力抗击敌人。

敌分：如果人数和敌人相差不大的时候就要努力分散敌人。

少逃：人数少于敌人的时候就要战略性的撤退，并分个击破。

不若避：人数相差太过悬殊的时候就要避免决战。

具体到游戏中，则需要知彼知彼，百战不殆。根据攻打七大城池时的详细情况，再结合自己的情况制定出相应的方法，如果实在不行，人海战术，在攻城中也还是很有效用的。

七大城池这样的环境可以说是一个完整的防御体系，人越多网速就越慢，效率就越差。如果太守在要害据点重兵把守，再雇佣小帮会在攻城的时候给攻城方制造混乱，阻止攻方的攻势，那可以说七大城池简直就是固若金汤。正面打，根本打不下来。正因为七大城池的防守漏洞很少，守卫火力太猛，网速太慢，所以要想取胜必须从内部瓦解敌人。

首先得由一些有实力问鼎七大城池的帮会结成同盟，然后开始酝酿计谋。

第一步：众口铄金

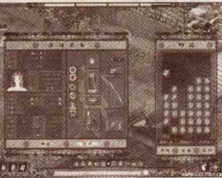
在各个练功地点、补给地点搅浑水，制造事端，挑起和七大城池帮众的争斗，然后在公共频道大喊“某某城的人又在xx地方清场了”。因为这些城池人员目标明显而我方人员难以分辨，所以该城不可避免会殃及无辜。然后挑动一般玩家的反抗情绪，把该城的帮会完全陷于不义。然后号召反抗者在各个论坛宣扬该城人员的暴行。

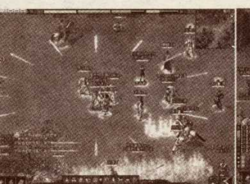
第二步：火上焦油

在练功地点不断的骚扰七大城池的人员，使他们心神不宁，敌我不分。其后果是七大城池的人员为了自








保,对任何可疑目标都怀有敌意,从而更多地殃及无辜,更加败坏自己的名声。这样一来不管太守多有能耐,也不可能叫手下人打不还手,骂不还口。是人就有火性。我们要利用这一点,使敌人焦躁,陷入忙乱。 这一步的效果如何取决于第一步的工作,弄不好会被太守反过来指责。此招要点就是搅浑水,越混越好。

第三步:内部分化

如果前两步成功,现在七大城池中肯定有某几个已陷入半混乱。帮众一上线就面临被杀或者被会友叫去打架。帮会组织半瘫痪,帮主约束力下降,无法摆脱恶化的局势。现在,你们派入七大城池间谍可以再行动。注意:这些间谍成员最好在七大城池易主时就加入对方,任务就是制造内部矛盾。以各种事端败坏太守的名誉,降低其权威,破坏其帮会的向心凝聚力。制造内部权力斗争,最好赶跑原来的太守,然后把这一过程作为丑闻大加宣扬。

第四步:外部分化

只要身在剑侠的世界中,那就肯定有朋友,而这些朋友,不一定与你同一阵营。外部帮会完全可以利用这一点,通过个人朋友关系对七大城池的成员进行游说,说服他们"弃暗投明"。在游说过程中,切记要找那些在七大城池内部很有人缘的人物。

第1、2步不但要影响七大城池的敌人,还要影响七大城池内部人员,让他们真正相信目前的帮会已经腐朽,被嗜杀成性的暴力分子所充斥,臭名远扬。当然,这些坏事有一部分是你们或者你们的间谍"帮"他们做的。作为导火索就可以把杀戮的情绪蔓延到整个城池。现在城池内已经内忧外患,乱成一团,导致众叛亲离。此时,就可以进入武力部分了。

第五步:削弱力量

面对强大而历史悠久的七大城池占领帮会,肯定都是久经考验的,因此前面的战略手段仍然不足以保证会给我们带来攻城的胜利。这时候就要用战术手段来达成下一步战略目的。这一步的目标还不是攻城,而是把占领帮会打弱、打散、打垮。这就需要反太守同盟轮番上阵,每次进行长时间疲劳消耗战。注意以骚扰为主,进攻为辅,不然己方消耗太大,搞不好骚扰没成,倒把自己给先拖垮了。注意挑动凑热闹的人士一起参与攻城,尽量减少己方经济和精力损耗。一打大半天,三天两头攻城很多人都会对七大城池失去信心和留恋的价值。他们被这样的玩法折磨得很累。

力攻在兵法中乃夺城的最下策,但在游戏中却行之有效。如果选择了力攻,则十大门派互相配合,集中最优势的兵力打破城门攻入城内,天王可以集体配合去攻密道。通过轮番上阵,至少达到让守方感叹人手不足的效果。一旦能成功冲入城池,就要迅速包围三大石碑,同时派天王堵住敌方军营出口,昆仑对着敌方军营的出口不停的放五雷,峨嵋则为天王加血,其他人则稳扎稳打集中所有力量将石碑一个一个的打破,基本上胜利就在眼前。

守城·谋篇二

首先,七大城池的占领帮会是一个特殊的帮会,因此对内要更加灌输城泰民安的思想,加强行会内的团结,多组织活动,多利用行会的经费进行有必要的奖励,在守城等战斗中表现好的成员要给予精神上和物质上的鼓励。另外,给七大城池注入文化底蕴(这点金山已经做得非常不错了),创造一个和谐的生活环境,使城池成为一个繁荣的城堡,在加强军备的同时,能使帮会的成员享受清平世界的美好,能让大家特别珍惜七大城池的存在,所以管理者一定要任人唯贤,将有能力的朋友提拔到领导岗位上,提高管理的透明度,使领导者能服众、有号召力。

其次,七大城池的领导者应该是一个和蔼可亲、执行制度比较坚决的人,秉公处理问题。身为城池的主人和义务公仆,太守不可以盛气凌人和优柔寡断。城防方面要加强军备,随时防御和抵挡帮战,建立梯级的军事作战体系,不要到了攻城的时候才开始找人,提前做好战争部署。

第一步:收集情报

在每次攻城前,一定要确定敌人的真实攻击意图。一般一个行会在攻城前都会大量收人,这时候可以找一些忠诚度高的成员混进去,然后在攻城战的时候随时向城主汇报情况,以便城主及时做出战略安排!

第二步:战前动员

守城一定注意下面几个方面的问题,人员的安排、几个重要地点的部署、帮会成员的士气、药水后勤的补给、以及太守的组织能力,这些都是影响守城的重要因素。守城一定要注意买擂鼓的军士和扛旗的士兵。

第三步:人员安排

人员的编制问题是守城的大问题,绝大多数帮会都是封号大气,但却非常的分散,编制混乱。其实帮会就像一支军队,一定要将职责分配的非常清楚才可以,一般来说分作几个军团就可以了,每个军团都安排上级别高、号召力强的玩家做队长。而且各个封号内部的组织应该有序而且绝对地服从,太守也应该给自己手下人缘好、级别高、有能力的赋予一定的权力。

第四步:重要地点的部署

七大城池中很重要的一点就是人员的部署问题,如何最恰当的部署发挥行会成员的力量对守城来说是至关重要的。

首先说说城门口的布置,这里可以按照外圈天王丐帮、中间昆仑天忍武当翠烟、里面峨嵋少林的方式,这样的对形有利于守城,是因为天王的血多,丐帮的杀伤力和杀伤范围大,可以顶住进攻的步伐。当然昆仑天忍武当翠烟才是守城的主要力量,昆仑的五雷,武当的八卦,天忍的火墙再配合翠烟的碧海潮生,相信没有多少人能攻破城门的。

第五步:提高士气

对于守城战来说,帮会成员的士气非常重要,比如说某大帮会预谋攻城战的前几天,都会申请帮战,到处打击七大城池的人,当然在攻城当天更是会不厌其烦地申请帮战。频繁地如此反复,攻城方就是想拖垮守城帮会的士气。

假如帮会的士气没有了,你可以想像整个帮会的成员都在沉默,或者说大家都失望,或者因为老被莫名其妙的攻击就会有退会的念头。如何提高帮会成员的士气,让大家在守城的时候可以精神抖擞的来守城。当然太守一定要注意用适合的语言或者奖励来提高士气,胜利是大家努力的结果,胜利果实要大家分享。

第六步:药水的补给

"兵马未动,粮草先行",不管是对于攻城方还是守城方来说,药水的补给一样显得重要。一般在攻城战开始之前,需要有专门的人为大家发放药品,在城门防守阶段,也应该安排人来专门送。这里建议大家可以让唐门和五毒做后勤的工作。

第七步:适势而变

由于剑侠的世界中攻城地域为一个固定的界面,七大城池本身就是一个独立的存在,虽然城外也有密道可以使用,但是战场上是瞬息万变的,一个小小的细节都有可能导致失败,因此一定要留一批实力强能打硬仗的帮会成员做预备队。由于有三个城门,万一遇到三城门一起猛攻的帮会,当某一方面遭到敌人强攻,防守的成员快支持不住的时候,预备队就可以上了。而且当城门一旦被攻破后,预备队将是防守三石碑的最有力的防守力量。■



神话 入门全书

文 / 天丝



从摸清楚《神话》的整个操作界面，到我出村砍倒第一个鱼人，《神话》那细致的系统设定和流畅的操作感就彻底征服了我，记忆中这种爽快的感觉从我2002年离开《精灵》后就很少再在网络游戏中体会到了。不过说起来也算比较巧，《神话》这款以中世纪北欧风格为背景的奇幻3D网络游戏本来就是和《精灵》一个时期的产品，只是技术实力不够强劲的《精灵》仅仅在市面上昙花一现，而工作更加细致的全球欢乐，则让《神话》一直巍然屹立在强手如林的市场竞争中，保持着良好的开发节奏，游戏内容日臻完善，可说是当今网游中为数不多的精品。

◎自由的操作模式

因为操作性是《神话》最让人感触良多的地方，所以这里先介绍一下它的操作模式。用鼠标点击窗口右下角的"辅助"或直接按"H"键，都可以在游戏中激活操作热键的帮助画面，按帮助画面上很直观的提示就可以很轻松地了解《神话》大部分的操作。稍微熟悉一下操作的玩家就可以发现，《神话》的安排非常体贴玩家，从各方面尽可能照顾玩家不同的操作习惯。按鼠标滚轮或直接用键盘上的空格键配合鼠标的移动，可以轻松实现游戏画面360°全3D视角的转换。你也可以随时用"Esc"进行视角变换，在战斗中可以避免遇到以往3D游戏中被卡住视角的尴尬情况出现。

◎特色鲜明的阵营

《神话》的种族只有两个，人类和异族，异族也就是大家俗称的兽族。两个种族在游戏里是全面对抗的阵营，玩家一开始会被要求选择你所支持的阵营和种族，这里要注意的是，种族选定以后，只能创建该种族的角色。比如选择了人类，虽然一个账号可以创建三个角色，但是这三个角色都只能是人类。玩家要想重新选择兽族，只能将自己所有的角色全部删除。这点在工会建立里也需要注意，一个工会要同时接收不同种族的成员，必需是采用分会的形式进行管理。

两个不同种族的玩家见面后，不用向对方提出PK申请就可以自由攻击对方，并且这种PK行为不受任何惩罚，战斗胜利的一方还将获得名声，而玩家名声的多少则会在游戏中影响个人种族排名的先后。想知道当前排名的情况，可以通过状态窗口名声旁的"确定"按钮打开个人种族排行榜，排行榜里按名声点数的高低显示前100位玩家包括名称、职业、等级在内的详细数据，此时还可以通过"整体排名"按钮选择职业个人排名，单独列出相同职业玩家的名声排行。

◎多样的职业系统

两大种族有着完全不同的职业体系，人族相比兽族可以选择的职业要多一些，玩家等级到达10级后，可以到对应的职业训练师那里选择转职，人类战士可转为护卫、斗士，盗贼可转为杀手和弓手，魔法师转为巫师和祭司，术士则可以转为主教或幻术师；兽族则有骑士、武士、射手、魔斗、冷斗、无影等转职职业。

《神话》中的武器装备和技能的学习不仅有相关的职业要求，同时也对角色的能力值有要求，玩家如果希望早点使用更好的武器装备，或是学习更高阶段的技能，都要注意自己能力点数的分配。

角色能力主要分五种：

力量影响近战肉搏系角色的物理攻击力的高低；

智力决定魔法攻击系角色的魔法攻击力和MP的多少；

智慧决定偏魔法系角色魔法抗性和MP的多少；

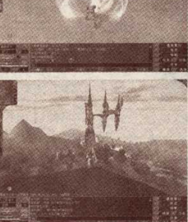
敏捷则决定远程攻击系角色的移动速度和攻击力的高低；

体力决定角色HP的多少。

游戏里角色除兽族的基础职业外，其他职业每升1级都会得到2点附加点数，由于数量有限，洗点又需要花费很大的代价，因此在创建角色时，玩家得到的5个附加点数，应该根据自己选择的职业发展方向重点增加。

战士是人类最基础的肉搏型职业，主要成长属性为力量和体力，转职斗士后以牺牲部分防御的成长来提高攻击力，而转职护卫时，则要注意攻防协调，同速增长。盗贼主打特技攻击，主要属性是力量和敏捷，在转职为杀手或弓箭手后这优势会变得更加明显。杀手擅长暗杀，而弓箭手则擅长











PK 时死亡就会重生在出生点，这对 PK 和练级都显得很重要，玩家换地方练级或者找人 PK 都记住先选择重生点。

无论是技能和还是物品，使用后都需要等一段恢复的时间才能再使用。特别是加血的物品，超过 20 级以后，就算是熟肉加血的数量也远远不够，近战系要练级最好还是和主教或者冷血斗士一起行动，不然再升级会很缓慢。术士的急救术系列的技能使用的条件不像治愈术那样直接恢复 HP，急救术要求对象当前的 HP 数量低于一定数值限制才能发生效果，并增加 HP 到这个数值限制。也就是说急救术在玩家 HP 越少时发挥的效果越高。

在第三人称下，近战攻击可以自动锁定目标，不过其间如果使用改变目标的技能则会停止锁定攻击，此时要再点击目标才行。此外《神话》中并没有进行严格的怪物归属的设定，对经验值的分配是按照对目标伤害的大小进行的，玩家的怪被抢，经验也会被自然分走。而且打击怪物并对它造成伤害后，如果不能继续攻击，那么过很短一段时间，再攻击怪物，如果怪物的血没有恢复满，那么玩家将不能得到全部的经验值，这点喜欢在怪物群中进行游击战的法师要尤其注意，不然得不偿失。

长距离攻击。魔法师以魔法攻击为主，属性上智力和敏捷比较重要。转职为巫师可以得到更多种类的攻击魔法，但要是选择转职为幻术师的话，则可以获得更多辅助魔法，不过这对玩家操作的技巧性要求更高。术士是偏魔法系的职业，主要属性为智慧和体力。转职为祭祀可以学到大量用以提高队员战斗能力的技能；相反选择主教则可以学习更高级回复 HP 的魔法。

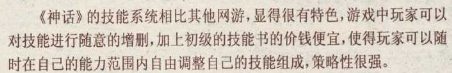
兽类开始虽然只能选择两个基础职业，但每个职业有三种转职方向。圣斗士是偏战斗型职业，主要能力为力量，玩家升级时应该根据自己准备选择的高级职业增加其他能力。转职为武士后才是正宗的肉搏型，骑士为攻防兼备，两者的主要能力为力量和体力；而神射手则是长距离攻击职业，主要能力为敏捷和力量。另外一个基础职业为审判官，为偏法术职业，主要能力为敏捷。升级为魔斗士的话将可以获得更多魔法攻击技能，主要能力为智力和敏捷；冷血斗士可以获得更多恢复辅助系魔法，主要能力为智慧和敏捷；如果选择无影者，那么和人类的杀手一样，是暗杀的高手，主要能力为敏捷和力量。

◎神话生存指南

新人角色出生在新手城的集市中，周围是简单的 NPC 商贩。如果发现 NPC 头上名字为绿色，那么表示从该 NPC 处有任务可以接到，出村战斗前先将所有的任务都接下来。《神话》的任务系统很明了，接到任务后，进入选单可以看到任务要求，点击任务名字旁地图的选项，可以打开大地图，要关闭地图可以按键盘上的“L”键。按照任务要求的简单提醒出门去打怪，再得到任务物品后回来完成任务，会得到不错的经验值和金钱的奖励。有些任务要求 10 级以下才能完成，超过了 10 级就会失去效果，此时玩家可以删去该任务。如果玩家忘记了任务提示，也可以先删去任务，重新找 NPC 再接，任务道具不会消失。

《神话》初期打怪直接得到的金钱数量很少，将道具卖给 NPC 也不很挣钱，唯一能解决初期开销的是卖掉打到的狮槟，它单个售价 25000，所有怪物都会随机出现。如果打到宝石就不要卖了，先放在身上，积累到一定数量再存到仓库中，因为每次存入仓库东西都会收费。武器装备的价值是按照其耐久值现有值来计算的，《神话》并不像暗黑那样修理后可以卖更高的价钱，遇到耐久值很低的装备，如果附加效果不好可以直接丢弃，不用带在身上占地方。

进行战斗时要注意《神话》中玩家可以自己选则复活再生点的位置。要重新选择复活点，只需找附近的 NPC 对话，如果里面有设置重生点的选项，玩家就可以将死亡后的复活点设置在这里。如果玩家在战斗或者



◎战略味十足的技能

《神话》的技能系统相比其他网游，显得很有特色，游戏中玩家可以对技能进行随意的增删，加上初级的技能书的价钱便宜，使得玩家可以随时在自己的能力范围内自由调整自己的技能组成，策略性很强。

《神话》的大部分技能并没有职业的限制，只要玩家的角色能够达到学习技能的能力要求就可以学习，但学习技能的深度受玩家等级的限制，例如 10 级的玩家所学的所有技能的等级之和就不能超过 10。除职业专属技能，其他的所有技能都分三级，玩家只有将低等级的技能修满 6 级才能学习更高的等级。如果玩家觉得学习的技能对自己当前的策略没有用处，可以选择删除，每次删除可以降低 1 级。■



凯旋 寒冷之王解谜

文/豪猪





广受高级玩家关注的《凯旋》新版《寒冰之王》，推出了五种职业的共 15 种新技能，并开放了新地图冰封大陆和地宫三层，庞大的新地图和数量众多的 BOSS 级怪物，足以让打算孤胆闯天下的玩家胆颤心惊。如何应付此间情况，凯旋而归呢？笔者总结了以下经验供大家参考。

★新技能的获得与使用

角色等级 90 级以上，可以通过做任务获得学习新技能的机会。精灵角色找位于纳斯祭坛入口的 NPC 伽内迪（坐标 21652:25573），人族角色找位于蓝色悬崖武斗场内的 NPC 福莱迪（坐标 22911:36203），与之对话会建议玩家去找位于精灵神圣之地的 NPC 塞维特（坐标 21426:24757），然后塞维特会给玩家三个考验。

第一关，在游戏时间四小时内打死五个地宫一层的怪物；第二关，回答一道智力题，答案是 89 棵树和 55 个种子；第三关直观题，答案是云。通过三个考验后，角色就会获得学习新技能的资格，点击右拉箭头，会出现还未学习过的技能窗口。

学习高级技能，必须拥有 SC Point（高级技能点数）和高级技能书。根据角色等级不同，游戏会分配给角色不同的 SC 点数，角色在 90 级时会有 1 点 SC，以后每升 2 级就能得到 1 点 SC，高级技能书则通过打怪或是以宝石兑换方式得到。以宝石兑换高级技能书的 NPC 迪亚，在地宫二层水之房间（坐标 20873:28479），会以凯旋宝石直至神圣宝石兑换不同等级的技能书。

各职业都增加了五种新技能，包括两种主动技能和三种被动技能，各种技能都设定为 10 级，每种必须从 1 级开始学习，不能跳级。高级别技能的使用有一定的时间间隔设定，使用一段时间内将无法再次使用，升级不仅可以加强技能的效果，而且也可以逐渐缩短间隔的时间。战士和弓手施展高等级技能中的范围攻击技能的时候，在效果持续时间内，攻击范围内的怪物以每 0.5 秒的速度受到伤害。

★新地图的冒险

冰封大陆

角色等级在 120 级以上或与 120 级以上角色组队，与神圣之地的 NPC 舒兹兰（坐标 22467:25219）对话，可以进入冰封大陆的四个地区：冰封之地的冰雪地区、冰封之地的有土的地区、冰封之地的有针叶树的地区、冰封之地的下雪的地区。其实选择哪个地区都差不多，除了地貌有点区别，里面的怪物和 BOSS 都是一样的。



这是一个冰雪的世界，无论是平地还是山丘都在冰雪的覆盖下，路边水晶般的冰晶柱与凌乱的武器混合在一起，寒风呼啸，动听却又紧张的音乐，这里区域辽阔，怪物分散，而且有近一半的远程攻击怪物，这里的一切都在提醒人：你不是到北极观光旅游来了，小心，这里步步是陷阱。冰封大陆拥有全新的怪物，有冰雪游侠、冰雪恶魔、冰雪守卫、冰雪傀儡、雪猿、冰雪弓手、雪法师（使用蓝色流星）、冰法师（使用五月雨斩），而 BOSS 级怪物一共有两种：寒冰皇后（使用冰之花）、极地君主（远程使用冰之封印，近身物理攻击）。这里比较适合战士和弓手练级，法师在这里拖怪不太合适，如果想打 BOSS，可以避开小怪，直接向里面冲，一般 BOSS 都是同时出现一个极地君主和 2~4 个寒冰皇后，而且是打完一组马上又刷出另一组。

地宫三层

进入方法，角色等级在 125 级以上或与 125 级以上角色组队，与地三入口的 NPC 迪莱（坐标 21173:28342）对话。

地三整个的地势结构可分为大厅以及红、蓝、黄、白、黑五种颜色的房间。要进入五种颜色的房间，必须打前一房间里的 BOSS，随机掉落房间卷轴，才能进入下一个房间。地三大厅是所有房间中怪物等级最低、攻击力最弱、数量最少的一个，小怪就是大肉、牛怪、蝾螈骑士和妖精叔叔之类的，打起来很轻松，BOSS 就是地面上的那五种，不过是名子前面加了“地狱”二字，例如地狱青龙、地狱红龙、地狱蝶王……由于此大厅怪物级最低，所以打死的 BOSS 也有可能只掉一地钱，而不掉落进入红房的卷轴或者宝石、装备，建议多积累红房卷轴为下一关做好准备。

双击红卷就能到达红房外的安全地带，在这里有 NPC 可以补充药水、提速卷轴和疾风卷轴。红房的怪物其实就是把整个封印岛怪物搬了过来，远古蝾螈骑士、妖精堂叔、邪恶公爵、毒液怪男之类的小怪，加上远古精灵龙、堕落的甘特罗之类的 BOSS，去过印封的玩家应该都很熟悉了，而且小怪比封印大陆少得多，所以本房仍然属于热身阶段。由于房间卷轴只有 BOSS 身上才掉，所以小怪们能避过就避过，把主要精力放在 BOSS 身上。蓝房的怪物依然是高等级玩家常见的，噩梦女妖、强化骷髅箭手、恶魔兽人、水火元素等，BOSS 级怪物是僵尸王、火焰女妖、火焰公主、暗黑皇帝，由于房间内比较狭小，BOSS 经常是集体出动，从本房开始，被 BOSS 围攻的机率很大。从黄房开始，就出现了新怪物，实际上就是冰封大陆里的怪物，雪猿、冰雪游侠、雪法师以及 BOSS 级的寒冰皇后与极地君主，去过冰封大陆的玩家应该比较熟悉。

五种颜色的房间按顺序难度也是递增的，所以白房相对前四个房间难度也较大。这里的小怪纳加蛇妖、牛王米诺斯、地狱犬、蝎尾狮妖个个都是血多攻高，本房的 BOSS 不但有暗黑皇帝、僵尸王、火焰公主、火焰女妖，还多了一个万兽王，再加上白房是前四房中通道最短的房间，只有一条横向通道和一条纵向通道，呈 L 型，所以怪物更加集中，而且本房怪物刷新极快，从本房开始，有一定机率掉落高级技能书。

闯过白房之后，如果你还有足够的勇气和无比的毅力，有信心赢得 11 级装备和“价值连城”的高级技能书，那么就来最后一关——黑房吧。这是魔神埃登的老家，也是最终的 BOSS 王，它的随从们就是前几房里 BOSS 中的佼佼者——万兽王、极地君主、暗黑皇帝、寒冰皇后、火焰公主。黑房呈长方型，BOSS 们全集中在最里侧的平台上，巨大的魔神埃登象只大蝙蝠一样悬在半空中，诸 BOSS 如群星拱月般围着它。正确的打法是先杀魔神，魔神被杀死后要隔一定时间才会重新刷出，而它身边的 BOSS 却是杀之不尽，不断刷新。所以要注意，此时应边攻击边按 Z 键，否则没时间捡东西。

打死埃登后有两个选择，一是捡起埃登头和地上的宝石、装备后离开，二是继续打，反正这里的普通 BOSS 是永远刷不完的，但有一点，你包里的药水不是永远都用不完的。打到埃登头后，与地三的 NPC 迪莱对话，进入火焰之心房间，里面有一块写着“英雄的踪迹”的石碑，点击石碑会随机得到一个宝石。

从白房往后危险系数明显增大，需要有良好的团队配合。魔法防护这种所有职业都可以学习的技能极为重要，在黑房如果没有学习魔法防护技能，血少的角色可能直接被 BOSS 秒杀。《寒冰之王》的简要攻略到此结束了，挑战已经开始，你做好准备了吗？■

开天 上手指南

文/陈清扬

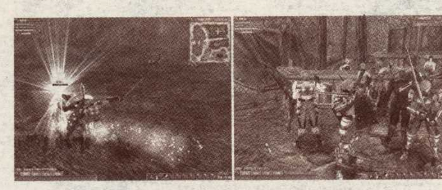


随着《开天》逐渐进入内测阶段，第一批稀少而幸运的玩家大都如愿以偿的，体验到了这款奇幻题材的精品网络游戏的魅力。然而能够参与内测的毕竟是少数，对于游戏了解的人还不多，所以这里笔者将游戏的一些大致设定，以及进入游戏后的大体操作介绍给大家，希望这些简陋的文字能够尽可能的为还没有进入游戏的玩家，展现出《开天》世界美丽景象的十分之一。

游戏登陆画面由三把插入地下，外形各具特色的大剑组成，这实际上是一个帐号可以创造三个角色的意思，任意选择一个，便会出现选择角色的窗口，目前内测阶段暂时提供战士、弓箭手、魔法师三个职业，而其余诸如枪骑士、僧侣、矮人等角色都将留到外测之时，开放给更多玩家来享受。

Knight（战士）：主要武器是单手剑、双手剑、巨剑等。有属于自己的专业战斗铠甲和防具。各项能力全面，剑法高超，集强烈的战斗意志与王者的尊贵气质于一身。以后可转职为魔剑士、剑圣、阿修罗等职业。基本能力值：力量15/敏捷13/体力120/魔力50/精神10

ARCHER（弓箭手）：是进行远距离攻击的职业。主要武器是小型弓，大型弓，石弓等远程发射型武器。她平时给人感觉只是一位优雅的女士，可一旦战斗开始就箭无虚发，箭箭都在敌人要害。往往只是电光火石的一瞬间，胜负已经决出了。以后可以转职成女猎手、神箭手等职业。基本能力值：力量12/敏捷17/体力90/魔力55/精神11



MAGICIAN（魔法师）：魔法师具有强大的精神力量，是依靠魔法技能为生的职业。主要可以使用具有增加魔法效果的魔法杖，精通四大元素系的所有魔法，甚至通晓黑暗系的技能。以后可转职为黑魔法师或者风水师。基本能力值：力量9/敏捷13/体力80/魔力80/精神14

三个职业都有独立而且非常具有特色的技能树，玩家可依靠自己的喜好选择。进入游戏后出现的是所选职业人物的3D全身模型，制作非常精细，玩家在此可以选择脸型和发型及颜色。以此来实现自己所需的个性要求。由于在内测时段已经有大量玩家进入，所以有时候选择好人物点开始键后会出现服务器满员的提示，这时玩家只需要换一个角色（就是再选一把插在地上的剑）来创造一个职业就基本上可以解决了。

随着一阵白光渐渐的隐退，《开天》的世界正式展现在了我们的面前，清山古堡、流云斜阳，身旁一个个身着青铜战甲或手握神杖的战士和魔法师奔跑穿梭，城市中错落有致的中世纪风格建筑，以及远方地平线处翠绿而迷茫的群山，都令人的眼前为之一振。笔者曾经在韩国服务器进行过最初《开天》的测试，那时的《开天》画面比较暗，而此次国内版本却极为阳光充沛，到处现出一种灿烂辉煌的感觉，真是一扫韩国服务器上的阴霾与灰暗。

游戏的各种菜单设置在右下角，上三个依次为属性、物品、技能，下三个为组队、任务、系统。窗口的快捷图标非常小，整体的各种游戏辅助窗口包括地图都不很大，从而使得玩家眼前可以饱览《开天》世界的景色。游戏功能窗口的具体使用如下。

第一 属性窗口：以战士为例，分为“基本属性”（Basic Point）包含力量（攻击威力）/体力值（HP）/精力（穿着盔甲需要）/敏捷（攻击速度和回避速度）/魔法值（技能和魔法会耗费）/等级点数（剩余的升级点数）；“动作属性”包含攻击力（具体数值）/攻击成功率/防御力/回避率/攻击速度/防御率/移动速度；以及水、火、风、电、毒，五种元素的抵抗能力。

第二 行囊（物品装备窗口）：《开天》的行囊窗口比较独特，没有采取传统的“纸娃娃”系统，而是在上半部分有14个小的装备框（由此也可以看出《开天》中的人物角色共有14个部位可以进行物品的装备）。行囊窗口的下半部分为物品窗口，为6×6的物品栏模式，不存在物品携带重量的限制，所以在此玩家大可以放上16套全钢铠甲，一定非常壮观。这样一来，整个玩家可携带物品共为50个……不过，还是那14个装备栏着实让人感到震撼。

第三 技能窗口：技能分为基础技能、常规技能和顶级技能三种。基础技能中大部分属于被动系技能（自动发挥作用），比如体力恢复速度增加，额外力量获得等等，被动系技引起不耗费魔法值，并且终生对角色有益，所以往往最受玩家喜爱。常规技能主要为各种攻击性特技，包括战士的强击，法师的魔法飞弹等等，画面效果非常华丽。并且功能大都比朴素的名字更加实用。

第四 组队窗口：玩家一共可以和五人组队，组队窗口的6个条框有队员的名字和职业等属性的记录，同时设有“逐出”和“退离”两个按钮，并且最大的特色是其组队窗口设置了“物品分配”和“经验值分配”的方式选择，分为“组队”和“各自”两个选项，这样一来队伍既可以选择共享经验值和物品，也可以凭身手而获得一种朋友间争夺物品的其乐融融。

第五 任务窗口：详细记述了玩家所接受的任务，各种细节技术比较清楚，并且有完成任务的简要记录。

第六 系统窗口：《开天》的系统窗口并非简单的画面，音效调节，而实际上成为了和游戏结合紧密的重要选项菜单，系统窗口除了可以调节对比度、声音效果、鼠标灵敏度之外，更加设有选择回城、复活、重新开始游戏等等非常重要的功能键。比较重要的是，回城是完全免费和随时随地都可以使用的，配合各地的传送点，极为方便玩家在广袤的《开天》世界中进行冒险的流畅和愉快。



上面简单向您介绍了《开天》的基本上手，不知玩家们是否满意，在最后说一点比较重要的问题，玩家升级了攻击性技能后，要将该图表拖拽到屏幕最下方的快捷栏内，然后按下对应的数字快捷键使其变为红框环绕，随后遇到敌人时，按住左CTRL，再点选敌人，当角色向敌人杀过去的时候，松开CTRL键，华丽的技能就可以喷涌而出……每施展一次技能都要重复一遍这个操作，所以很多杀怪过程更像是一款动作游戏的高手切磋。那种键键到位、剑剑贴肉的感觉，实在是棒得没话说！

《开天》的特色还有很多，比如战士的四连击，比如类似PS2动作巨作《鬼武者》的那种“一闪”效果，同时非常细腻的画面让魔法师成为令人喜爱的角色……这一切除了请您关注我们的后续报道外，更要玩家亲身去体验。■

吞食天地 ONLINE 结婚系统





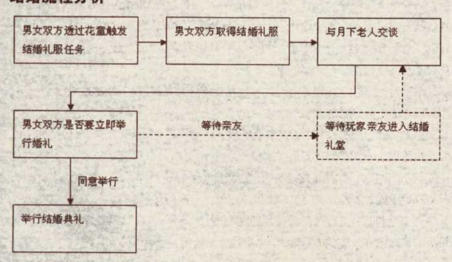
3月25日是一个“吞食”迷难忘的日子,唤兽乐园的强势开战,相信里面的召唤兽已经造成了许多的轰动,但是浪漫到极点的结婚系统、热闹到不行的结婚典礼,玩家是否都已经明了了呢?今次小编就来为大家详细的解说一下!

结婚系统看过来

相传每年的农历七月七日,天宫里面的七星娘娘会将世间尚为单身的男女分别造册,呈报给天庭,然后月下老人便会根据这本名册,用细细的红绳将一对又一对的佳偶连接在一起,一旦系上红绳,不管物换星移,沧海桑田,终究会跟对方厮守在一起。某一天月下老人突然现身吞食大地,玩家的机会来啰!赶快向心爱的另一半表达出浓浓的爱意吧!


慈祥的月下老人

结婚流程分析



结婚第一步:取得结婚礼服的考验

等级要求:男女双方均为15级以上,结婚地点由『冀州—邺城』进入。

既然掌管因缘的是月下老人,想要结婚的玩家们当然一定是要去找月下老人来帮忙主持婚礼啦!还要穿上漂亮的结婚礼服,没有的话可以想办法跟位于邺城中的结婚礼堂外的花童“讨”一套。不过如果玩家等级不到要求的等级,月下老人则是会要求多加锻炼后再来……

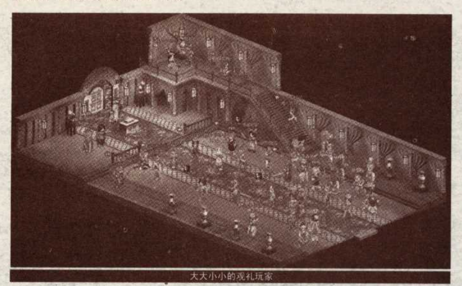
想要结婚的两个人都必须达到要求的等级,并且两人都必须拥有结婚礼服。唯有这样才能看出玩家与玩家之间是否将结婚视做儿戏,进一步也可以证明两人之间除了爱恋之外,还拥有足够的默契与坚定的信心来相守一辈子!


美美的结婚礼服

结婚第二步:邀请好友来观礼

结婚可是一件终身大事,马虎不得!所以观礼的亲朋好友团可是绝对不能少的。在结婚礼堂中特别安排了可以让新人发送喜帖的服务人员,新人只要点选这名服务人员就可以选择寄喜帖给军团的团员们,或是好友名单里面的大小朋友们。如果想要邀请一些不是军团同时也不在好友名单里面的玩家呢?这个只要玩家记得对方的名字,也可以用输入名字的方式来把喜帖寄给他。

前来观礼的亲友当然也不能闲着,一些结婚的“礼俗”是不能避免的,像结婚礼金啊!在结婚礼堂中还有另一名服务人员,亲友团们可以透过这个服务人员来把结婚的礼金送给结婚新人,可不要小气吝啬哦!亲友团可以跟这名服务人员领取“结婚礼炮”来增加现场热闹的气氛!


大大小小的观礼玩家

结婚第三步:举行婚礼

玩家取得结婚礼服以后,穿着礼服以组队(一定要组队哦!)的形式再度来到月下老人前面,才可以让月下老人帮助两人缔结婚姻的关系,不过在缔结关系之前月下老人会先询问二人的意见,是否愿意守护与照顾对方一生一世,等到双方都确定以后,一场热闹而甜蜜的婚礼就要开始啦!结婚的新人会得到象征至高无上爱情的结婚戒指,有了戒指,婚礼是不是就更象样了呢?

这个结婚看起来很容易,但是要维持长久的婚姻关系却是不容易的一件事情,游戏为了特别表彰两个人婚姻的长久关系,系统会计算玩家在游戏中结婚后时间的增加,赋予两个人相对的结婚状况的称号,从纸婚、布婚、丝婚…等等,让别人一看就知道你们两之间的婚姻关系喔!有没有很期待婚礼的举行呢?赶快出发去寻找心仪的另一伴吧!祝大家都有情人终成眷属呦!■


负责发放礼炮的接待员　放个结婚礼炮感觉真是热闹

武侠 online 系统简析





武侠 online》是单机的更是网络的，它有曲折动人、扑朔迷离的剧情；但它更有网游的帮会精神、可贵的网友同盟、让人乐此不疲的升级和道具系统，以及娱乐对战两不误的卡片对战系统。下面我们就来看几个独具匠心、与众不同的游戏系统功能吧。

任务系统

《武侠 online》 中的网络任务皆都取材于真善美出版社 20 多位名作家的 100 多部武侠小说，每个任务都有相对独立的剧情，但任务之间也有着密切的联系。众多任务交错，形成一个庞大的武侠世界。

整个《武侠 online》的中心就是领取任务、完成任务、回复任务、得到奖励。玩家在这个流程下，维持在武侠世界的基本生活，并不断成长，从小虾米晋升为大侠客。不断变化的剧情，变化莫测的网络任务，想要全部完成，可以说是相当难的。

领取任务：领取任务的基地是侠客村的秘寨，此外游戏中的各个城镇、村落也安置了固定的任务发放人。他们随机发放 3~9 个任务（根据等级有所区别，等级低的玩家不能领取高难度的任务），网络任务包括各种送货、取物、护法、解谜、挑战、讨伐等等，玩家可以根据自己的喜好领取。在领到任务后，系统将会在完成过程中逐步给与玩家任务提示，而除了在领任务时需要连网，做任务的过程中是不需要上网的，完全可以以单机的方式进行。玩家在从简入深的任务过程中，会发现剧情在慢慢展开，而自己渐渐成为这个剧情中的主角。

回复和取消任务：任务完成后到任意一个发放人那里去回复，就会取得相应的报酬；如果不愿意完成已经领取的任务，或者完成不了，也可以到任意发放人那里取消。除了得不到奖励之外，玩家是不会有任何损失的。回复和取消任务时要保持连线。

任务奖励：完成任务的奖励包括武侠币、卡片、技能书、虚拟道具、积分。武侠币是《武侠 ONLINE》的虚拟货币，可以用它在网站或网络商店中消费；卡片是进行卡片对战用的，另外还有一个作用就是组合技能；技能书是用来学习技能的，有了技能书和对应的卡片，就可以学会某个技能，装备在游戏中的主角身上；虚拟装备可以更换在武侠替身娃娃（以下简称武侠娃娃）身上，另外也可以穿在游戏中的主角身上以便提高战斗力；通过积分武侠娃娃就能够升级，升级后不仅可以穿更高级的虚拟装备，而且能够接到更多的任务。而通过接任务还能够得到一些关键消息，将游戏进行下去。

装备系统

游戏注册时会根据性别供玩家选择 6 种武侠娃娃形象，包括：烈、旋、震、凝、天、魔，每种都有不同的性格，玩家可以根据自己的喜好来选择。选择好的替身娃娃形象不能更换，但着装可以更换，包括部位有：衣、手、足、饰、武器。更换的装备可以在网络商店、网站上通过武侠币买到，也可以通过网络任务的奖品得到。

每种娃娃适合穿的装备不同，有些装备是不能穿的，也有些装备是唯一的。有些装备和武侠娃娃的等级有关，达到一定等级才能穿着。

武侠娃娃一共有 99 级，初始等级为 1，它的升级标准是完成网络任务获得的积分。根据任务难度所能获得的积分不同，等级越高升级所需要的积分也越多，但随着等级的提升，可领取的任务难度也逐渐提升，可获得的积分也逐渐增多。



交易系统

张榜交易：在游戏中，玩家往往会获得许多好的物品装备，舍不得卖 NPC 商店的，可以通过张榜交易来卖给其他玩家。在网络游戏中，通常情况下我们必须扯开嗓门大喊大叫，或是找个热闹的市场坐上一天。而在《武侠 online》中，无需如此劳神，玩家只要张榜公告"我有宝物要出售"，便可下线或去做任务。这个张榜交易就相当于寄卖系统（但不叫价），将想要卖出的物品交给商店里的吴掌柜，填入想卖的价钱，委托寄卖便开始了。等卖出后武侠币就会自动转帐到玩家个人帐户。另外，通过浏览货柜上的物品，玩家也许可以找找自己想要的东西。张榜交易最大的好处就是不用玩家自己在线耽搁太多时间，就可以和实现物品的交易。

集市摆摊：集市挨着茶馆，同样和侠客村的柳儿姑娘对话，进入集市。选择一个房间就可以摆摊了，摆摊的费用是 100 武侠币。同样是列出想卖的物品和价钱，等别人来购买，但需要一直在线，好处是可以实时和买家商量价钱。

帮派系统

我只有一个小小的心愿，就是要成为一个武林盟主（这个心愿还叫小啊？）。我现在一身好武艺，没有人拥护岂不成了寂寞高手，要成为盟主就要去开帮立派。找侠客村的洪九说话他就会带你进入帮派大堂，在这里可以进入别人的帮派参观也可以创建自己的帮派。

创建帮派：只要拥有足够的武侠币和开帮之印就可以成立帮派，但如果在一周之内帮会不满 5 人就会自动解散。创建的帮派可以自己选择图标，也可以自己设置。

帮会行政机构：帮主一名，长老若干名，任何人都可能被帮主委任为长老，必须有爵位才能当长老；以帮会等级决定长老人数，长老有招收、开除帮众的权力，也拥有给他们起外号的权力；帮主可以让贤给别人，普通长老不能，但可以辞职。

帮会升级：帮会分为 1~10 级，帮会主要通过帮会积分来升级。积分达到一定数值，可以通过使用某虚拟道具升级。升级要交升级费，帮会通过和别的帮会进行会战或通过网络任务来积累资金。帮会战中输了，也会扣分。积分低于该等级的标准，也会降级。

帮会任务：使用特殊的虚拟道具，就能获得相关任务的发放权。不同任务的发放道具名称不同，每个任务发放道具的使用期限是一周，即在本周内能够发放该任务。一个帮会最多可以同时发放 5 个任务，具体数量受等级的影响。任何玩家都可以选择帮会的任何来玩，玩家完成了帮会任务，发放该任务的帮会才能得到佣金。

帮会功能：

1、帮会的命名与帮主的称谓相互对应，帮会可以是四个字名字再加上"门、派、帮、会、教、盟……"等等，如果是 XX 会，则帮主成为将被改为总舵主，如果是 XX 教，则帮主改叫教主。

2、各帮会有自己的帮会标志，帮主可以按规格上传图片，更换标志需要消耗专门的虚拟道具。

3、帮主和长老可以给手下的帮众起外号。

4、帮会有专门的排行榜，前 10 个帮会的各种积分和排名会被列出，自己帮会的积分和排名在帮会大厅就能看到。

5、帮主可以给帮众发红包，限定每周发一次，前三天内如果不发，本周就不能再发放。

6、帮会仓库可以提供玩家放置虚拟道具、虚拟装备或者卡片的空间。帮主选择"自动返还"，可以把东西还给帮众。帮会仓库可以设置密码，只有帮主能够修改。■



风火转轮 GT FORCE Pro

■ Logitech 最新 PS2/PC 方向盘

它伴随竞速游戏的无上巨作一同诞生，难道它只能是一款游戏的附庸?！凭借革命性的 900 度转向操控，以及从未公开的跨平台接驳能力，必将令你体验到超速飞旋的眩晕快感！

早在罗技推出 PC 用力反馈天驹 II 的年代，坊间就传闻这只 USB 接口的方向盘可与 PS2 用 Driving Force（下文简称 DF）方向盘 100% 互换，而前者的市场价格却比后者便宜不少。那时笔者尚无 PS2，对于这种偷梁换柱的做法只是一看而过，未曾想要深入探寻。时至今日，连笔者这样的死忠 PC 玩家也拥有了经过改机的 PS2 一年有余，除了《最终幻想 X》之外，在 PS2 上体验最多的仍是各种竞速游戏。虽然跑起车来 PS2 震动手柄较 PC 键盘要有趣得多，但对于习惯了 PC 上操控便捷、力感细腻的力反馈方向盘的虚拟车手来说，捏着一只“螃蟹”跑车无论如何都不会是令人愉快的事情。



适逢 PC 及 PS2 周边设备大厂 Logitech 在日本率先推出了最新的 PS2 用 GT FORCE Pro（在欧美被称作 Driving Force Pro，下文简称 GTFP）方向盘，诸多改进增强特性之中，最引人瞩目的就是 900 度转向设计，结合全新的竞速游戏王者之作《GT4 序章版》所提供的游戏设定，刹那间令所有竞速游戏玩家都为之动容。带着义无反顾追逐新游戏体验的信念，以及为了广大竞速玩家而勇于身先士卒吃“螃蟹”的精神，笔者特别献上 GTFP 的 PS2/PC 体验测试报告，若能为同道中人一解心头之恨（舍不得买又不甘心?！），也算不枉此文了。

选购事项

由于罗技公司并未在内地市场推出这款 PS2 用方向盘设备，因此市面上可以买到的只能是日本版或香港版的产品。两者的主要差别在于提供方向盘力反馈系统所需电力的变压器规格不同，日本版的变压器用于接驳 110V 电压，在国内使用需另行购买 220V 转 110V 的变压器。香港版的变压器适用于 200~240V 电压，可直接在中国使用，不过这种变压器为粗大的英规插头，需要万用插座孔才能适配。

价格方面，由于供需关系的原因，一般商铺会将香港版的价格定为高出日本版 50~100 元的范围，并且随各家商铺进货渠道的不同，零售价格也会在这个范围内变动，通常它的价格应处在 1500 元至 1700 元之间。

香港版包装中除原本的日文说明书外，另附有一张中文操作简介纸。与 PC 方向盘往往附带驱动程序光盘不同的是，PS2 方向盘毋须驱动程序，因此产品包装箱中除了变压器和说明书，就没有任何其它附件了。

顺便提一句，GTFP 是在中国苏州生产的 ^^

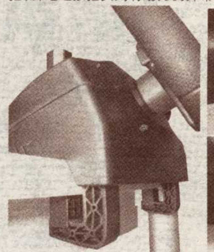


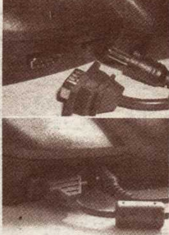


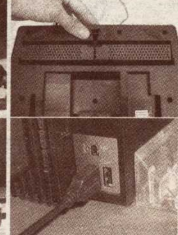
安装事项

GTFP 采用两足固定卡的结构，底部弯卡深度大约六七厘米，这就要求固定面边缘不能有太宽的斜面结构，否则无法有效固紧。固定面的厚度限制则较为宽松，用手旋转方向盘主体上面的左右两个旋杆，即可调节底部弯卡的收放程度。

USB 信号线从方向盘主体前方中部引出，长度 2 米；电源插口及 7 针脚踏板连接口位于方向盘主体前方右侧靠近底部的位置，电源插头可轻松拔插，脚踏连接插头则有助力侧片帮助按压及拔出，设计还是很人性化的。脚踏连接线长度也是 2 米，而电源线长度则达到了 3.7 米，三种线缆直径均为 4 毫米左右柔性材料粗线缆，耐用度应该会不错，而长度也可满足任何的布置连线之需。





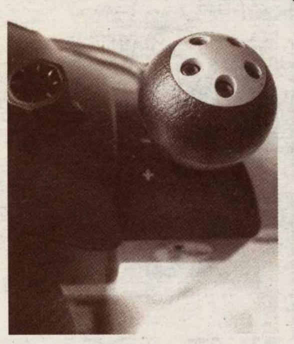


比较有趣的是脚踏的底面。如果你是在瓷砖、地板或水泥地面这样的光滑面上放置脚踏，则其底座上四角的胶垫会提供很好的抓地力，基本不会出现移动的情况。如果要在地毯上放置，只需轻拨底面前方中部的拨片，即可弹出塑料抓钉板，让脚踏牢牢吸附在地毯上。当然，若要在硬地板上放置时，要按压抓钉板使其收回。

将电源插头和脚踏连接插头与方向盘本体连接，插上方向盘电源插头。在 PS2 关闭的情况下，将方向盘的 USB 插头插入 PS2 前面板的 USB 接口中，即完成了安装。

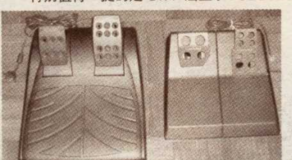
外观功能

如果你有力反馈天驹 II（Driving Force）方向盘的使用经历，我们不妨比较一下他们的不同。



首先是外观上，GTFP 的方向盘及本体大小与 DF 相仿，但造型和材质就有很大的提高：正面镶嵌金属"GT"标志十分炫目，新品有保护膜覆盖着；磨砂塑料壳体比光面塑料壳体的质感和档次要好；此外GTFP 的方向盘采用仿皮橡胶材质，手感比 DF 的塑料材质好很多。脚踏方面，GTFP 基座比 DF 脚踏基座在长度上增大不少，由此可避免踩翻的尴尬；油门与刹车踏板也由原来的同一平面改为前后位置、大小形状及弹性力度都有所不同，驾驶感受更真实也更舒适。

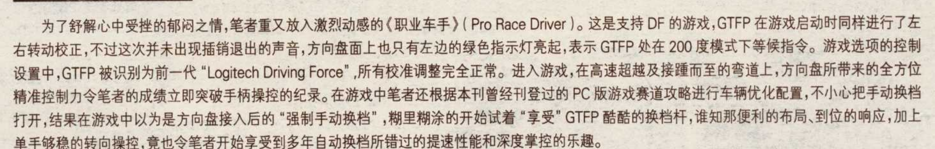
特别值得一提的是 GTFP 涵盖了 PS2 DualShock2 手柄几乎所有的功能按键，只是 L3/R3 仅有按键而无小摇杆。你完全可以不接 PS2 手柄而仅凭 GTFP 就完成各种游戏操控，再也不用在方向盘和手柄之间颠来倒去了，它所带来的便利程度实在令人感动。



最后看看 GTFP 新的换档杆，不仅造型超酷，而且前后档位清晰干脆，掌握感极好。

GTFP 内置了 24 瓦力反馈马达，自称将会带来更震撼的力反馈体验。过了半天干瘾，赶快发动引擎吧！

Let's RUN!



使用前确保 GTFP 已经通过 USB 连接到 PS2，且方向盘电源已连接。

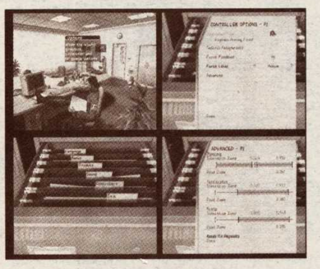
放入对应 GTFP 新特性的《GT4 序章版》中文版，当 PLAYSTATION2 字样出现后，GTFP 自动左右转动 100 度完成校正后归正，然后会听到方向盘本体内部有一个类似插销退出的声音，方向盘面两个绿色指示灯均亮起，这表示 GTFP 的 900 度转向特性支持被正确侦测到，现已处在待机状态。

进入游戏的选项画面，在方向盘设置中可以看到力反馈强度设置，以及三种方向盘按键功能布局设定，根据个人习惯完成设定。进入游戏选择筑波赛车场，踩下油门发动赛车。低速下车辆操控稳定自若，不过在方向盘居中左右各大约 10 度的转向区域似乎没有阻尼，也没有居中力，好在游戏中的赛车似乎把这一区间也视作不反应区间。在迎来第一个较大的弯道时，并不需要如想象中那样打轮一圈多，不过入弯走线和车速就要小心掌握，否则要像普通的 200 度转向模式那样左右打轮到极限靠侧滑过弯就没那么容易了，游戏中的车辆吃不消姑且不论，光是搬方向盘就够累的！感觉上 900 度模式并非平均分配转向感应度，在 200 度转向区间内大约就有相当于传统 200 度转向模式下 60%~80% 的转向度了。不过整体来说，900 度模式会令习惯了传统 200 度模式的玩家感到操控反应迟钝。

为了舒解心中受挫的郁闷之情，笔者重又放入激烈动感的《职业车手》（Pro Race Driver）。这是支持 DF 的游戏，GTFP 在游戏启动时同样进行了左右转动校正，不过这次并未出现插销退出的声音，方向盘面上也只有左边的绿色指示灯亮起，表示 GTFP 处在 200 度模式下等候指令。游戏选项的控制设置中，GTFP 被识别为前一代"Logitech Driving Force"，所有校准调整完全正常。进入游戏，在高速超越及接踵而至的弯道上，方向盘所带来的全方位精准控制力令笔者的成绩立即突破手柄操控的纪录。在游戏中笔者还根据本刊曾经刊登过的 PC 版游戏赛道攻略进行车辆优化配置，不小心把手动换档打开，结果在游戏中以为是方向盘接入后的"强制手动换档"，糊里糊涂的开始试着"享受"GTFP 酷酷的换档杆，谁知那便利的布局、到位的响应，加上单手够稳的转向操控，竟也令笔者开始享受到多年自动换档所错过的提速性能和深度掌控的乐趣。

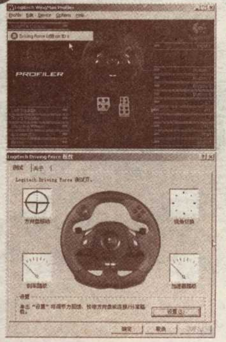
GTFP 在 PS2 游戏中的力反馈效果，可体现出土路和路肩的颠簸感、碰撞的强烈震动、高速转向时增大阻尼和回中力所体现的离心力等等，表现还算不错。但与笔者在 PC 上使用 Thrust-Master Ferrari FFB 或是 Logitech MOMO Force 方向盘所感受到的丰富的力反馈效果相比，细腻程度仍然不够令人满意。不过值得一提的是，如果在游戏中设定关闭力反馈，则 GTFP 的转向阻尼会非常小，操控感类似大型街机《世嘉拉力》的方向盘，你可以轻易的拨动方向盘快速打轮，这可算是另一种完全不同的享受。





跨平台测试

别忘了我们跨平台使用的初衷哦！从 PS2 上拔出 GTFP，插入到关机状态的 PC USB 口上。开机后进入 WinXP，GTFP 被自动识别并安装了 Driving Force USB 的系统驱动。与连接到 PS2 并启动的情景一样，GTFP 也自动执行了校正动作，方向盘面左边的绿色指示灯亮起。不过系统安装的驱动程序中除了可使用转向、油门刹车及功能按键，更多的设定就没有了。为此笔者特意摸到罗技



WinMan 开发组的老家（www.wingmanteam.com），下载了最新 Logitech Gaming Software 4.30 版的驱动程序包。先将 GTFP 的 USB 插头重新拔出，安装驱动程序，根据提示再插入 GTFP 的 USB 插头，驱动程序自动选择了 Driving Force USB 这款驱动配置，各按键也有了对应的准确名称——当然，这是上一代罗技 PS2 方向盘的驱动程序！

标准驱动程序在安装 GTFP 过程中会提示用户进行校准，这包括左右转向界限、居中和油门刹车范围。在设置左右转向界限时，左右转过 100 度位置点仍稍稍用力的话，会使校正程序显示的转向方位逆转，即左极限点跳到右极限点或反之，好在这并不会造成不可用的状态，继续完成校正就行了。

笔者以新近的《福特赛车 II》进行测试，游戏中可以正确识别出方向盘并进行各项设定，不过游戏中的地面效应、离心力效应等大部分力反馈效果都没有了，转向操控方面还是可以体现转向阻尼较小所带来的轻松感。









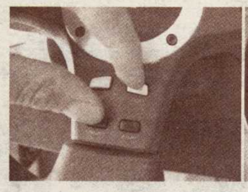
再以力反馈效应丰富的《环球拉力大奖赛》进行测试，正常设定了按键及力反馈效果后进入游戏，启动赛车就发现路面力反馈效果显得杂乱无序，而且力度较为生硬，令人感觉不够舒适。



测试表明，GTFP 在 PC 上会被当作 Driving Force USB，在游戏中的使用没有什么特别的障碍，但限于驱动程序的不完善或不对应，使得力反馈效果还不准确。WinMan 驱动程序的开发组是否会在日后针对 GTFP 推出相应的驱动升级呢？这大概要等到罗技推出与 GTFP 相同内核的 PC 版才有希望了。

在从 PS2 和 PC 上交替换插并测试的过程中，笔者还发现一个有趣的情况，那就是在从 PS2 换插到 PC 上时，原本完成了校正的 GTFP，直接进入游戏中就有可能发生操控混乱的状况，集中体现在方向走偏的状况。这很可能是由于 GTFP 在 PS2 和 PC 上的自动校正动作造成的。

未公开的模式切换功能





有没有想过在《GT4 序章版》之外的其它 PS2 游戏甚至 PC 游戏中体验 900 度转向的魅力？抑或是你已厌倦了疲惫的打轮生涯，想在 GT4 中如同 GT3 一样潇洒驱驾座骑？

没问题，GTFP 有一个未公开的模式切换组合键，在接入状态时按下【SECECT】+【R3】+【R1】三个键，即可在 200 度模式或 900 度模式之间切换！注意 R1 位于方向盘右手下方的按键。

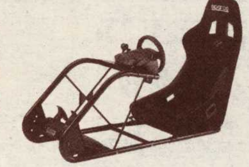
与 GTFP 正常的开机自动检测、设置模式并校正的动作相比，工作状态下直接切换转向模式，有时会造成转向偏移的情况，在 PC 上可尝试重新进行校正。由于缺乏软件对应，强制 900 度模式是在 900 度转向范围中平均分配转向感应度，这才的确会令人感到吃力不讨好，其实用性仅限于满足好奇心吧，至少在目前的驱动程序支持下仅仅如此。

未终结的总结

“昂贵得相当于一部 PS2 主机”的 GTFP，在日本罗技的网站上居然公布了 3 月至 4 月期间断货的通告，对于 PS2 赛车玩家来说，它的确是无法抗拒的诱惑。

那么，对于寄望于一“盘”多用的玩家，或是希望在 PC 上找到最好的竞速利器的玩家呢？GTFP 至少在目前来看还不是 PC 的好伴侣。如果你急需加强自己的 PC 竞速能力，Logitech MOMO Force 价格低一半，表现更出众。

在去年 12 月 4 日于日本推出 GTFP 之后，日本罗技(Logicool)最近又发表了对应 GTFP 的特制赛车游戏坐椅“sparco Racing Cockpit Pro”，预定 6 月 10 日正式发行，售价 73290 日元（约合人民币 5700 元）！！！意大利 sparco 公司是一家供应法拉利等公司及 F1、WRC、CART 等赛事专用赛车坐椅的知名制造商，连 GT4 制作人山内一典也对这款产品大加赞赏，将其喻为最佳家用赛车坐椅。无论如何，笔者是不会充这个大头去购买这样一把“椅子”了，希望有 DIY 精神的读者，可以参透这张产品样图，自己动手或请个木匠仿制一个吧，阿门~■（**文 / 被 GTFP 锁定在 PS2 上的游骑**）



极动战斧 DualAction

PC 运动游戏手柄试用报告

PC 游戏玩家常常会羡慕 PS2 游戏手柄那超好手感所带来的游戏享受，却苦于无法在 PC 上找到如此优秀的游戏手柄。罗技公司近日推出的极动战斧(DualAction)手柄让 PC 游戏玩家有了完美的手柄解决方案。

PC 玩家常常苦于无法找到 PC 上能达到 PS2 手柄那样“完美”手感的手柄，虽然用特殊的 USB 转接器可以在 PC 上使用 PS2 原装手柄，然而一来花费不低，二来驱动设置也十分麻烦。PLAY!LAB 的测试员们就不得不忍受仿 PS2 劣质 PC 手柄的“摧残”。当我们拿到这款罗技极动战斧手柄的第一感觉就是：“和 PS2 手柄太像了！”而深入体验后，就发现了它较之 PS2 手柄更优秀的地方：

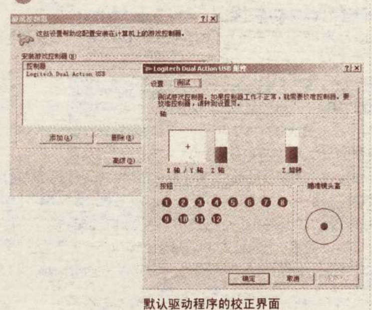
青出于蓝的人体工程学设计

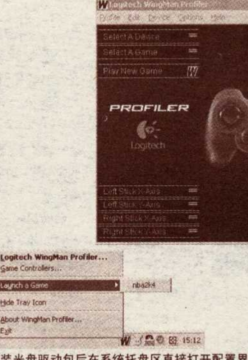
罗技外设产品出色的外形设计和做工在极动战斧上再次体现：极动战斧深蓝色的磨沙外壳手感非常舒适；虽然模仿了 PS2 手柄布局设计，但极动战斧的握把更加圆滑，和手的结合更加紧密，给人更强的“掌握感”；而将 9、10 两个按键设计到手柄中间偏上部分更是避免了游戏中按这两个键会不小心碰到两个模拟摇杆的情况。左右两个模拟摇杆帽的质感也非常出色，弹力大小和行程比较合适。当然，极动战斧的按键手感略显生涩，它那略大的体形也可能会让手比较小的玩家一时难以适应。



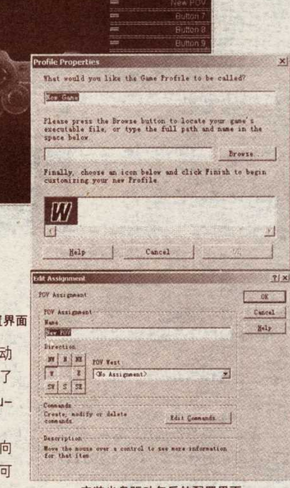
极动战斧的手感十分出色

完善的驱动体系


默认驱动程序的校正界面



安装光盘驱动包后在系统托盘区直接打开配置界面



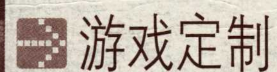
安装光盘驱动包后的配置界面

罗技游戏控制设备驱动兼容性一向非常好。将极动战斧的 USB 数据线连接 PC 后，WinXP 会自动识别并装好默认驱动，玩家就可以在控制面板的游戏控制器选项中使用中文校正程序了。我们测试了《FIFA2004》、《WE7》、《NBA2004》、《柯林·麦克雷拉力 IV》等游戏，都能正确识别为 Logitech DualAction，默认键位设定符合大多数玩家的习惯，并且修改按键设置非常方便。

不过，WinXP 下默认的驱动会将左边模拟摇杆设定为方向舵，并且无法修改，对于习惯用传统方向按键的玩家来说并不方便。当然，在安装附带驱动光盘里或罗技官方网站提供下载的驱动程序包后，可以在控制程序中自由定义按键功能，还可以针对不同的游戏生成专门的键位方案。




极动战斧带给我们一个较好的手柄解决方案，但其不支持力反馈略显遗憾。不过话说回来，PC 上力反馈手柄的实际意义并不很大，许多对力反馈支持很好的游戏更适合用摇杆或者方向盘玩。而极动战斧 199 元的零售价格相对于它那近乎完美的手感和完善的驱动来说也比较超值。如果您是一个 PC 运动游戏玩家，极动战斧将是您夺冠的利器！■(文/PLAY!LAB)



游戏定制

个性化《实况足球 VII 海外版》的球衣、广告牌

定制属于自己的 PES3 是每一个实况迷的梦想，上期杂志我们谈了如何修改 PES3 中的球员数据，但定制游戏可不仅仅局限于此，那就让我们开始更深入的 DIY 吧！

您是否想要把最新的球衣和广告牌引入 PES3 中？今天我们来研究定制 PES3 的更高级应用。

必要工具

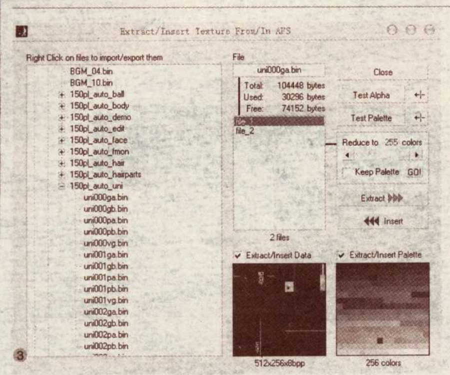
WE Mod Center（以下简称 WMC）

WMC 是一个 PS2 的实况系列图片修改软件，因为 PS2 版本的数据和 PC 版本的通用性，它也就成为修改 PC 版本的一个好工具。

WE Picture Decoder（以下简称 WPD）

由于 WMC 不能将修改好了的图形文件导入到游戏的 *.bin 文件（PES3 内部的数据文件），我们还需要 WPD 作一个桥梁。

图形处理软件 Photoshop



导出数据

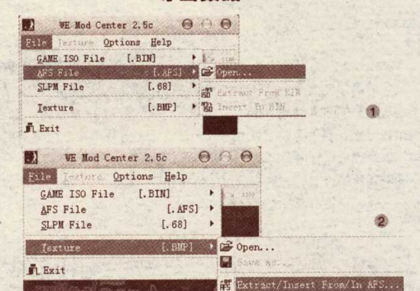
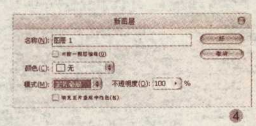


图 1：用 WMC 打开 PES3 安装目录下的数据文件 Data_e.afs，数据文件将会被软件解析。

图 2：执行解析文件，这时才可以看见 DATA 文件的目录结构。

图 3：在 150pl/150pl_auto/150pl_auto_uni 目录下为游戏里所有球队的服装文件。注意每个队有 5 套服装——守门员的主（客）场服装为 ga（b），球员的主（客）场服装为 pa（b），vg 是守门员的手套。如果数据中包含图片文件，软件会显示一个缩略图。在右边窗口有 File_1 和 File_2 两组数据，分别是服装的近景效果和远景效果。如果不够清晰，还可以使用 Extract 按钮放大图片。任意查看一个 *.bin 文件，File_1 文件对应 512×256×8，File_2 对应 256×128×8，代表图片的宽×高，并采用 8 位索引颜色模式。对着想修改的 *.bin 文件点右键，选择 Export File 导出该套服装的图片，在 Photoshop 中就可以按规格修改了。

修改球衣贴图



个性化工作利用一个白色球衣作为修改基础讲解，以奥地利队球员主场球衣文件 uni000pa.bin 为例。

图 4：用 Photoshop 打开近景球衣文件 512.BMP，在图层菜单下点击“新建\图层”，模式选为正片叠底，不透明度为 100%。这样做的好处就是在不影响原图的情况下任意修改球衣的颜色和队标图案。

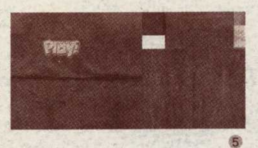
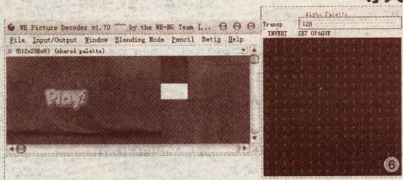


图 5：这是修改的最终效果，把这个文件存为 512.BMP。再次打开这个 BMP 文件，把图片的长宽改为 256×128 的远景尺寸，保存为 256.BMP。

导入修改完毕的文件



使用 WPD 打开 uni000pa.bin，在 Input/output 菜单 Import/Export Full Image/Import BMP 选项下选择导入文件。

图 6：选择 512.BMP 文件，按【F2】键打开 Alpha 通道选项，点 SET OPAQUE，把进度条拉向 128 的位置。



把你的老显卡榨干

用 3D-Analyze 实现 DX7 显卡玩 DX9 游戏

以前，显卡配置不高玩 3D 游戏顶多丢帧，大不了降低分辨率，和自己的视力拼了；如今，眼看自己一年多以前还是“穷人的劳斯莱斯”的 Geforce4 MX440，连一些新游戏的运行界面都无法进入，简直叫人伤心至极。难道我的显卡就这样被抛弃了吗?!

相信还有很多玩家跟笔者一样用着 GeForce2 MX400、GeForce4 MX440 等硬件仅支持 DX7 的显卡，而今基于 DX8 甚至是 DX9 的游戏越来越多，如《波斯王子·时之砂》等优秀游戏。也许以前还只是为不能流畅运行而苦恼，如今连游戏界面都无法进入!!! 谨以本文献给无法进入新游戏界面的 DX7 玩家……

《波斯王子·时之砂》不支持笔者的 Geforce2 MX400，甚至连游戏界面都进不去（图 1）。

所以，我们需要 3D-Analyze 这个软件来模拟 DX8/DX9 级别显卡，使硬件仅支持 DX7 的显卡能够运行该游戏，这是一个免费软件，目前最新版本为 2.31（该软件可在本杂志网站找到）。

该软件官方支持以下 DX8 程序 / 游戏：3D Mark 2001 SE、3D Mark 03、AquaMark、GL Excess、NVIDIA Effects Browser 3.0、Ghost Recon、EA F1 2001、Vulpine GLmark、Codecreatures Benchmark Pro、Comanche 4，并能使硬件不支持 NVIDIA CG 语言的显卡（包括 ATI 的高端显卡）运行基于此语言开发的 DX9 游戏《变形金刚》（Gun Metal）。

安装完毕后，首先运行 3D-Analyze，点选 SELECT，找到游戏的运行文件 PrinceOfPersia.EXE 并打开，勾选 Hardware Limits(cap bits)中的所有模拟选项后（图 2，注意将 VendorID 和 DeviceID 按右边的提示填写，即可让系统将你的 GeForce2 MX400 识别为 Ti4600 或 5900U），点击 RUN 即可顺利运行游戏。最后记住选择 SAVE BATCH FILE，这样以后运行游戏就免去再次设置的麻烦，双击建立的 *.bat 批处理程序即可。

经笔者测试，《波斯王子·时之砂》、《寂静岭 Ⅲ》等必须硬件支持 DX8 显卡的游戏在使用该软件后，皆可顺利运行。

但是，该软件并不能让你的 DX7 显卡硬件支持 DX8/DX9 的 PixelShader（像素引擎，DX8/DX9 的特性之一，譬如水面波纹效果），所以运行 DX8/DX9 软件中会产生诸如水面失真等现象，因此要欣赏到 DX8/DX9 真实画质的朋友还是要老老实实购入一块硬件支持 DX8/DX9 的显卡哦^^。

相信通过笔者的介绍，诸位不仅玩到了心仪已久的游戏，同时也找到了 DIY 的乐趣，让自己的显卡无保留的释放了余热！最后特别感谢好友仙水·力的帮助！■（文 / 绝种坏青蛙）

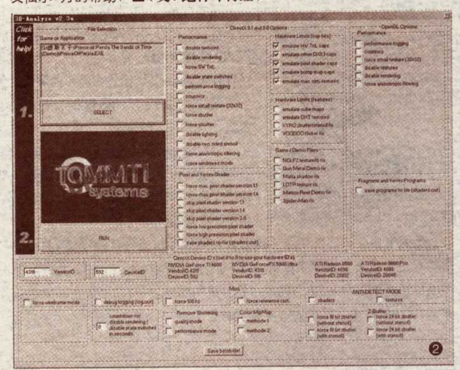


图 7：选择 256.BMP 文件，在下拉菜单中选择 256×128×8，同样按【F2】键把进度条拉向 128，然后保存。

如果不调整 Alpha 通道选项，那么咱们就能玩到“幽灵足球进化版”了^（只有头和脚，而没有身体）!! 此时的文件略大于游戏的原始文件，这里还需要用到笔者上期介绍的软件 AFSExplorer 来调整文件容量（还不去找！）。调整完毕后，使用 WMC 将这个 *.bin 文件导入 Data_e.afs。

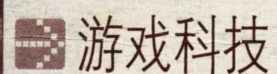
修改广告牌的方法和球衣大致相同：

图 8：用 WMC 查看 DATA 的文件结构，可以在 120st/120st_kb_tc 看到广告牌的文件目录，内有 st_kb_k_tc.bin 至 st_kb_u_tc.bin，分别代表不同的场地。在右边的目录中有 File_1 至 File_4，共四个文件。这四个文件代表广告牌的滚动次序，导出你想要修改的文件，方法和修改球衣类似。在 Photoshop 中修改导出的广告牌，或从 www.pesinsight.com/editing/adboards.shtml 下载最新的广告牌直接换用。





修改好了？进入游戏，选择相应的场地和球队（场次），好好享受 DIY 的成果吧！(WMC 和 WEP 可在 www.playgamer.org 模拟器版中下载，图 9 和图 10 为笔者 DIY 的成果）。■（文 /choko）



游戏科技

Game Tech Express 2004.05

本月的数码新闻还真是不少，一方面德国汉诺威CeBIT展会上，各大手机厂商纷纷亮出王牌，包括三星在内的多家韩国厂商推出自己的智能手机；另一方面，Wi-Fi联盟和WAPI标准的争吵渐入白热化，各路无线网络制造商都不敢轻举妄动。那么，就让我们开始本次的数码新闻吧：

硬件篇 Hardware

摩托罗拉："把你转晕了！"



最近，摩托罗拉推出了继V70/80后另一款旋转屏幕手机A890，采用26万色TFT液晶屏幕，分辨率176×220像素。和日韩高端时尚拍照手机一样，A890配置了双摄像头（各30万像素CMOS），分别在机身的正面和背面，可方便自拍和拍摄其他景色，并采用64和弦铃声。虽说A890在国内的网络还没有公布，但其韩国型号M890为CDMA 3G手机，相信A890很有可能采用国内未来的3G网络——据说中国3G手机标准之一就是要具备双摄像头。

也不知道摩托罗拉是怎么了，一头慢慢放掉其在Symbian联盟的股权，另一头疯狂推出几款时尚但功能较弱的手机，而其声称的"Linux手机"迟迟不肯上市。在如今这个连三星都拼了命投奔智能手机的时候，摩托罗拉大有"回归原始"之势，实在让人捉摸不透。

Smartphone，韩国造


X301

笔者常常调侃女友喜欢的韩系手机都是"金玉其外"，可最近女友拿出这样一条消息，让笔者没有多少底气再这么说了：近期，一个并不知名的韩国厂商POZ推出了一款使用CDMA 1X网络的智能手机X301，它采用了微软的Pocket PC 2003操作系统，拥有一个240×320的QVGA级的64K色的TFT屏幕。虽然相对主流韩国手机的26万色屏幕，在颜色数目方面要略低，但是大面积的屏幕所能提供的效果才是更重要的，这就是为什么诺基亚的4096色屏幕都能达到较好效果的原因。X301的内置FlashRom达到128MB之多，而且还提供Mini SD卡的插槽，完全可以满足用户的要求。它提供了USB 1.1和红外线连接方式，不支持蓝牙连接也暴露了韩国大多手机的缺点。该机采用30万象素CMOS摄像头，也和现在时尚主流的百万象素有一定差距，然而相机虽可作为卖点，但毕竟不是衡量一部智能手机优劣的主要因素。而声音方面，X301就一显韩国手机的优势，采用了64和弦铃声。


三星D710


三星D710

悉闻三星公司近日获得Symbian和微软手机操作系统授权，并很快在德国汉诺威CeBIT大展上展出三星第一款Symbian智能手机D710，大有全面进军智能手机领域之势。看来，凭着韩系手机传统的酷炫功能，加上现在开始在软件上畅通无阻，传统的欧美手机老大可要有所防范了。

苹果好吃不好买

喜欢苹果iPod mini的朋友们可是要失望了，美国苹果电脑宣布，该公司将把在美国以外上市便携式音乐播放机"iPod mini"的时间从原定的2004年4月推迟到同年7月份，原因是"该产品在美国的销售数量大大超过了预期，供不应求"。iPod mini为配备1英寸硬盘的音乐播放机，硬盘的容量为4GB，可记录约1000首乐曲（按每首曲子约4分钟计算）。在美国，还未上市就预售10万台以上，受到了热烈欢迎。

看来，国内"烧友"想要连续听MP3数小时直到想吐的愿望还要等等了^^

最便宜的Wi-Fi PPC

戴尔最近发布了Axim X3系列PPC，这个系列根据处理器和内存的不同，分为3个型号，不过外观都是一样的。今天介绍的是这个系列的最高端Axim X3i，它是第一台具备Wi-Fi而又低于400美元的PPC。

X3i总的来说是一款中规中矩的PPC，硬件方面和时下高端机型相比可说是乏善可陈，唯一值得一提的就是具备了Wi-Fi接口和使用对无线网络



支持更好的 Windows Mobile 2003 for PocketPC 操作系统，同时价格比较便宜。相关资讯可以在戴尔官方网站查询：www.dell.com.cn。

随着 Intel 的迅驰大放光芒，Wi-Fi 成了萧条的电子硬件业界的一支强心剂，一时间成为各路厂商争相追逐的目标，据说连家电都要支持 Wi-Fi（用冰箱无线上网的那一天不远了 @#$%...）。不过，Wi-Fi 在中国似乎遇到了麻烦：一方面，中国新制定的《无线网络国家标准》(WAPI)要求在所有 Wi-Fi 短程无线计算机网络中加进中国设计的资料加密技术，而 Wi-Fi 联盟以"目前只有 24 家中国公司能够取得该技术，而外国 Wi-Fi 芯片制造商则被要求将其芯片设计与中国合作伙伴分享"为由拒绝，甚至威胁"停止对中国出口 Wi-Fi 设备"；另一方面新一代无线宽带通信协议 GiFi 呼之欲出，让人不禁有些眼花，还望各位在"审判日"（今年 6 月 1 日，我国将对没有获得 WAPI 认证的所有无线网络设备实行强制禁令）到来前擦亮眼睛。

XBOX2=AMD64+ATI+DVDRW+WiFi?

近日技术分析师 Rob Enderle 在 technewsworld 技术网站的一篇分析中谈到微软 XBOX2 的具体技术细节：他认为 XBOX2 不会采用 PowerPC G5 处理器，而改用 IBM 帮助 AMD 研发并制造的一款 AMD64 处理器。XBOX2 将采用特别版本的 Windows XP 嵌入式操作系统，运行 64 位 XBOX2 游戏，同时向下兼容 XBOX 的 32 位游戏。XBOX2 图形芯片和声效系统都由 ATI 提供，XBOX2 还将内建大容量硬盘和 DVD 刻录机。集成的 802.11g 无线通讯设备使 XBOX2 使用无线游戏操作手柄，兼具声控功能。

不知道如果分析是真的，如此这样一个"准 PC"，微软是否还能赔着卖？^^

软件篇 Software

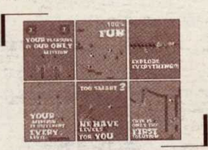
PPC 上的古墓丽影



看来劳拉大姐（:P）还真是受欢迎，不但占领 PC 和各路家用游戏机甚至是 N-Gage 手机，现在连 PPC 上也能看到她那性感犹存的身段了。

这款游戏必须装在采用 ARM 处理器和使用 WinCE 操作系统的 PPC 上，虽然要求苛刻了点，但是画面非常不错，如果你和笔者一样是个劳拉迷，可千万要关注哦。游戏程序可以在 www.playgamer.org 游戏科技版找到。

不可思议的手机 ^^

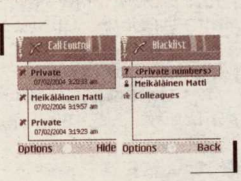


还记得 PC 上的搞笑益智游戏《不可思议的机器》吗？现在我们也能在手机上体验它了！在《不可思议的机器》手机版中，你将挑战 70（甚至可以自己设计，然后发送给其他人玩）道奇妙有趣的难题，游戏方法和 PC 版基本一致，利用游戏中提供的 23（以后还会增加 ~）种各式各样的奇特装置，如绳子、滑轮、水桶、剪刀等，单独使用或巧妙组合，解决游戏中的难题，构造一组不可思议的机器。官方网站 www.amazingworldgame.com/game。

Symbian 推出新版操作系统

Symbian 英国分公司日前推出了手机操作系统最新版"Symbian OS v8.0"，特点是实时性更强，支持单处理器。我们知道，和 PC 架构不同，现在的 Symbian 系统智能手机均采用分别控制通信和应用的双处理器，而 Symbian OS v8.0 通过提高实时性，更容易在应用处理器中集成通信 CPU 内核的处理功能，通过减少微处理器数量降低手机成本。采用该版本的手机计划 2004 年下半年推出。这是在 2004 年 2 月 23 日于法国戛纳开幕的手机相关技术展——"3GSM World Congress 2004"上宣布的。

进了黑名单，你就别想打通我的电话！



是否遇上过这种情况：看到不想接的电话响个不停，挂了对方还会打来，真是可恨！笔者最近就发现一款 IOLAN Software 开发的名为 CallControl 的软件，可以在 Symbian OS v60 系统的智能手机（诺基亚 3650，7650，N-Gage；西门子 SX-1 等）上解决这个麻烦。安装了这个软件后，通过设定黑名单，可以让你不想接的电话永远也无法接通！而且黑名单可以随时编辑，十分方便！感兴趣的朋友可以到 www.iolansoftware.fi/download/callcontrol.sis 下载 30 天免费试用版，并可在此付费注册（另有支持诺基亚 6600 的试用版：www.iolansoftware.fi/download/callcontrol6600.sis）。

游戏科技已经是第三期了，不知道各位有什么意见和建议，希望大家到 www.playgamer.org 游戏科技版或者在杂志回函中赐教，您的意见就是本栏目发展的方向。■（文/狗子）

游戏手机 N-Gage

□□■ 跟我学吃“薄脆饼”

注：如果您是一位掌机玩家，在您完全抛弃对所有具有掌上娱乐功能的手机的偏见前，请慎重考虑是否阅读本文。因为当人作出自己很难重新选择的决定后（比如购买东西），就会坚持自己的选择是正确的，这是人的本性，完全可以理解。但请您记住，N-Gage 不过是一部手机，它不应该成为您指责的对象，它和您心爱的掌机根本不是一个类型的东西。所以，请您给喜欢 N-Gage 的人留一个空间，让我们自己 YY 吧 ^^

下班回家的地铁里，或者长途旅行中，您是否如身边每个人一样呆若木鸡似的坐在那里，忍受着无聊的煎熬？这种时候，掏出这样一个东西，它可以让你体验 3D 游戏的刺激、聆听心爱的 MP3 音乐、收听无处不在的无线电广播、和一群聊友 QQ/MSN 不断、时刻保持互联网在线，甚至在出现紧急情况的时候还能够拨打求救电话！也许要实现这些功能，需要一大堆设备填满你本来就不大的旅行包，但诺基亚的 N-Gage 可以帮你解决这所有的需求！

事实上，笔者开始写这篇文章的时候正坐在火车上，用 N-Gage 通过蓝牙连接笔记本电脑，一边奋笔疾书，一边和 MM 聊天呢 ^^

另类无处不在

特立独行的外观

在如今这个处处强调个性的时代里，自认够时尚的您，敢说一定能够接受 N-Gage 那极具另类特点的外观吗？如果您的回答是肯定的，那么恭喜您，您具备了继续看下去的资格 ^^

看看 www.sidetalkin.com，就能知道 N-Gage 的通话方式有多么另类了。由于集成了丰富的多媒体功能，N-Gage 的操作键特别多，从而导致必须将通话听筒设计到机身侧面（外形酷似 N-Gage 的诺基亚 3300，其“正常”通话方式正说明它的功能不及 N-Gage 丰富）。即使您实在适应不了 N-Gage 的“薄脆饼”通话方式，使用随电话附赠的通话耳机，或者干脆用那个超强的扬声器实现免提通话的效果也很好。不过话说回来了，似乎喜欢 N-Gage 的人的理由和讨厌它的人的理由完全一样——打电话够怪。

N-Gage 的月牙形机身搭配红色的键盘灯十分好看，特别是在无光的黑夜，看起来就像是一只发着彩色荧光的怪物 @#$%&…

可随意更换的待机图片和运营商 Logo

如果您认为 N-Gage 的另类不过是外形怪异，那可就大错特错了！虽然 N-Gage 自带的待机图片挺好看，但是身为 DIYer，我们更愿意亲自动手。N-Gage 的待机图片尺寸为 174×132 像素，所以需要先在图像编辑软件(ACDSee、PhotoShop 等）里随意制作一个相同尺寸的图像，保存为 JPEG 格式。给 N-Gage 安装上一张 MMC 卡，并在菜单（Menu)中的内存管理（Memory）里格式化（Format Mem.Card）。虽然 N-Gage 最大支持 512MB 的 MMC 卡，但一来如此大容量的 MMC 卡价格不菲，大约会用到 950 元；二来部分大容量 MMC 卡在 N-Gage 上会有不兼容的现象，笔者推荐 128MB 或者 256MB。

E:\
GoBoy
Images
Others
Record
Recycled
Sounds
System
Videos
选项



用 N-Gage 附赠的 USB 数据线连接 PC，PC 操作系统会将 N-Gage 的 MMC 卡识别成移动磁盘。这种连接方式无需另加适配器，方便程度足以让使用蓝牙/红外端口传输数据的手机汗颜了。

将制作好的背景图片拷贝到“移动磁盘”的 Images 目录下并安全拔出 USB 线。在 N-Gage 菜单下的工具选项里的设置（Settings）子选项中，打开电话设置（Device settings）中的待机模式（Standby mode），打开背景图片（Background image），选择更改（Change），并选择“是”，图片路径选择刚刚格式化的 MMC 卡（如果在格式化完毕后提示输入 MMC 卡名称时没有更改，MMC 卡名称是“NO NAME”），找到 Images 目录下的图片，选择即可。

是不是觉得待机画面上的运营商 Logo 特别难看（笔者用的中国电信，每天看到 CMCC 几个无聊的字母）？咱们来把它踢出去！Logo 图片尺寸是 92×75 像素，制作一个同等大小的图片，并传到 MMC 卡的 Images 目录下。在 N-Gage 菜单中的应用扩展中打开 SeleQ（资源管理软件，香港行货版的 N-Gage 都已安装该软件），打开 E 盘（MMC 卡），找到 Images 目录下的 Logo 图片，选择设置运营 Logo（Operator logo），软件重新启动 N-Gage 后，Logo 就换成刚才设置的图片了。

注意，由于更换 MMC 卡后，系统会因找不到文件而无法设定背景图片和 Logo！ 因此笔者推荐把图片传输到 MMC 卡后，打开菜单（Menu）下的多媒体，选择图像（Images），找到传输至 MMC 卡的图片，选择更改至文件夹（Move to folder），然后选择主机存储器（Device memory），系统会自动将图片剪切到 N-Gage 内置存储器中，以后设置的时候只需在主机存储器中找到图片文件就可以了（情景模式中选择 Device，SeleQ 中选择 C 盘）。

不过，因为 N-Gage 运行大型游戏时对主机存储容量要求很敏感，笔者推荐尽量少装图片、软件至此，否则因为内存不够造成的 N-Gage 死机的损失可是巨大的。当然，如果你可以肯定自己不会更换 MMC 卡，那就完全没有必要把图片传输到主机存储器上了。

随心选择高音质铃声

N-Gage 的增强型 24 和弦铃声效果很好，您可以把喜欢的 mid、wav 格式的铃声传输到 MMC 卡的 Sound 文件夹里：mid 文件保存在 Digital 目录下，wav 文件保存在 Simple 目录下。这样就可以在情景模式中任意选择传输的铃声了。

把 MP3 文件拷贝到 MMC 卡的 Sound \ Digital 文件夹下，不但可以把 MP3 文件当作音乐播放，还可以在情景模式中将 MP3 文件设定为铃声！

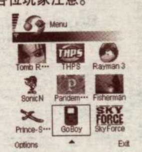
强大的游戏机能

N-Gage 的游戏性能可不仅仅是手机 Java 游戏那么简单！凭借着一颗 104MHz 的 ARM 主处理器，协同德州仪器的可编程数字信号处理器（DSP）和独立的日立电话控制单元，加上飞利浦的 TEA5767 数字调节器，使得 N-Gage 的硬件功能特别强大，可以运行许多即使是在专业掌机上都无法看到的真 3D 效果的游戏！而蓝牙接口使游戏无线连机异常方便！

Only For N-Gage 游戏

顾名思义，这类游戏只能在 N-Gage 上运行。虽然许多 N-Gage 游戏可以在 Symbian 60 操作系统的诺基亚手机（比如笔者的 3650 等）上运行，但如《古墓丽影》（Tomb Raider）、《托尼·霍克滑板》（THPS）、《红色派系》（Red Faction）等 3D 游戏只能在 N-Gage 上运行，由此可见 N-Gage 的硬件机能之强大。

N-Gage 随机附赠 1~3 个游戏 MMC 卡，但因更换游戏而频繁关机换卡带来的不便是"刻薄"的玩家所不能忍受的。笔者尝试过将游戏 MMC 卡中的文件备份出来，目前一些 N-Gage 同好创办的网站上也会提供免安装的游戏文件下载，但这些行为**涉及版权保护问题，值得各位玩家注意。**



事实上，这些网站提供的游戏文件无法将多款游戏同时安装到一张 MMC 卡上并保证都能运行。而为了广大玩家的幸福，笔者冒着心爱的小 N 白屏死机的危险，凭着一腔热血和执著，苦心熬夜研究，终于找到了将多款游戏在一张 MMC 卡上运行的秘籍，为苍生造福（吐啊！^^）。这些网站提供的免安装 N-Gage 游戏中，某些会因为共用动态链接库而相互冲突，导致在安装多个游戏时造成部分无法运行，而笔者研究出解决方法：在拷贝时，逐个打开每个游戏的文件夹，将 Apps 目录下的文件夹拷贝的 MMC 卡的同名文件夹下，并将 DATA、LIBS 和 PROGRAMS 文件夹下的每个文件都拷贝到 MMC 卡的同名文件夹，这样就不会漏掉任何一个文件，从而使每个游戏都能够运行。

N-Gage 在运行过 Only For N-Gage 游戏后（无论采用正规的插 MMC 卡方式，还是用笔者介绍的文件直接拷贝方式），均会在主机存储器上生成一个类似缓存作用的文件夹，以提高游戏运行速度。这么做虽然对游戏流畅有益，但在更换游戏卡或删除游戏文件后，系统并不会自动删除这个"缓存"，结果就造成主机存储器容量越来越小，甚至影响 N-Gage 其他功能的使用，笔者就不幸遇上开机提示主机存储容量不足，系统自动关闭某些功能的情况。经过研究发现，可以通过在 SeleQ 中选择 C 盘（主机存储器），在 System \ Applications 目录中找到已经删除的游戏的同名文件夹，并且删除。系统会提示 3 次"这是系统文件，是否删除？"的警告，选择继续删除。不过，千万要注意文件夹名称，否则误删了系统文件可就损失大了！

普通 Symbian 和 Java 游戏



虽然说 Only For N-Gage 游戏足够诱人，但毕竟数量不多。而凭借小 N 的强大机能，它对普通 Symbian 和 Java 游戏的支持也非常好。

从网上下载到 Symbian 游戏的 sis 安装文件后（诺基亚官方网站提供下载，许多手机 DIYer 的个人网站上也有很多），通过 USB 数据线传输到 MMC 卡根目录下。在 SeleQ 中找到位于 E 盘的 sis 文件，选择打开安装，并选择安装路径（依旧推荐安装到 MMC 卡上）。安装结束后用 SeleQ 删除 sis 安装文件即可。此时，在菜单里就可以看见安装的游戏的运行图标了。不想继续玩的时候可以用 SeleQ 在 E 盘（MMC 卡盘符）中 System\Applications 目录下找到同名文件夹并删除。笔者就安装了两个超强 Symbian 60 游戏——动作游戏《波斯王子·时之沙》和飞行射击游戏《SkyForce》。前者是 PC 同名大作的完美移植版，后者是笔者见到的手机最强飞行射击游戏，吐血推荐！

Java 游戏的安装基本一样，不同的是 Java 游戏的安装文件为 jar，且安装过程中 SeleQ 需要调用系统自带的资源管理器 Apps.（在菜单的应用扩展中，也可以直接用此程序安装），安装完毕后的游戏也需要在 Apps. 中打开运行，同时卸载是在 Apps. 中选择 Remove 后用 SeleQ 找到相关文件夹删除。此类游戏笔者推荐 PC 同名大作的 Java 动作版《代号十三》（XIII）。

因为 Symbian/Java 游戏普遍不大（一般在 300KB 以下），所以只要 MMC 卡够大，您的 N-Gage 上可以安装非常多的 Symbian/Java 游戏，多到你玩不过来^^。

模拟器游戏





虽然前面讲的游戏画面出色，游戏性十分不错，但最吸引 N-Gage 玩家的是那些成百上千的 FC 和 GBC 模拟器游戏。一想到能够随时随地重温儿时在 FC 上狂 K《魂斗罗》、《绿色兵团》、《沙罗曼蛇》等等经典游戏的那种感觉，就叫人兴奋不已。

首先是 FC 模拟器 YEWNES，最新版本是 1.8。将 YEWNES 的 sis 安装文件拷贝到 MMC 卡根目录后，同样用 SeleQ 安装。然后将下载的 FC 游戏 ROM 拷贝到 MMC 根目录下的 YEWNES 文件夹下。在 N-Gage 的菜单中选择 YEWNES，选择游戏 ROM 即可运行游戏。

凭借着 N-Gage 的强大机能，GBC 上的游戏全部能够流畅地模拟出来。将下载到的 GBC 模拟器 GoBoy（最新版本 1.4，提供了 PLUS 增强包，支持游戏音乐播放和 zip 格式压缩 ROM，但是会





占用大量内存，且音质一般，不推荐安装增强包）的 sis 安装文件用同上方式安装到 MMC 卡上，将游戏 ROM 拷贝到 MMC 根目录下的 GoBoy 文件夹，在模拟器运行界面中选择 ROM 即可。笔者最近就一直在小 N 上用 GoBoy 体验《仙剑奇侠传》呢。

这两款模拟器都和 PC 上的模拟器一样具有随时存储的功能，更加方便了随时想要体验游戏乐趣的玩家们。

FC/GBC 模拟游戏有着其他手机所无法比拟的优势——容量小、游戏多，最重要的是受欢迎的程度高！

此外，N-Gage 具备的截图（Screen Shot）功能对玩家也非常有用，可以在菜单的多媒体中，打开截图选项，自由设定快捷键，并将此功能设置为激活（Keep app. alive），截图的时候系统会提示保存路径，十分方便。

完善的多媒体功能

如果 N-Gage 仅仅是一台能玩好多游戏的手机，未免会让某些人觉得是“小孩子的玩艺儿”。可您千万别忘了，N-Gage 还是一台多媒体功能强大的**智能手机**！

N-Gage 自带有 FM 调频收音机和 MP3 播放器，并且在机身左边有两个标示清晰的启动键，您可以使用 N-Gage 附赠的带电话接听功能的双插孔耳机收听。如果您需要使用音质更好的单插孔耳机，可以用包装盒中的转接线连接机身的黑色插孔使用。其实，使用 N-Gage 的外置扬声器收听广播或者播放 MP3 音乐也是一个不错的选择，也可以用包装盒中的另一根转接线连接有源音箱。



连接上耳机或者在 N-Gage 的菜单 \ 工具 \Setting\Enhancement\Enhancement In use 中由耳机（Headphone）更改为扬声器（Loopset）后，按下机身左面的标有收音机图示的启动键，就能打开 FM 收音机，可以自行搜索电台，并可储存 10 个电台。

按下机身左面有“M”字样图示的启动键即可打开 MP3 播放器。如果没有连接耳机，系统会提示连接耳机或者在 Option 里打开扬声器。此时，播放器会搜索 MMC 卡上的 MP3 文件并自动播放。在 MP3 播放器的设置中（Option：Setting）可以设置打开重低音、更改乐曲模式（摇滚、流行、舞曲、爵士、古典、拉丁可选）、更改播放模式（普通、随机、单曲重播可选）。在播放清单（Play list）中还可以自由对曲目进行播放排序。笔者感觉如果配备一个比较好的耳机（笔者使用的森海赛尔 MX500），N-Gage 的 MP3 播放音质还是非常好的，基本上和时下中高档的 MP3 播放器不分上下。

N-Gage 自带的 MP3 播放器只能播放第三层压缩的 MPEG 文件(即 MP3，但很多播放软件可以播放后缀为 MP3 的 MPEG1/2 音乐文件，致使很多人混淆这三种文件格式)。察看 MPEG 文件是否为第三层压缩的方法是：打开 PC 上通用的 MP3 播放软件 Winamp，在播放列表里右键选择文件，察看音乐文件信息，显示的“MPEG 1.0 layer 3”字样中的“layer 3”就代表第三层压缩，而显示“layer1/2”的”MP3“文件 N-Gage 自带的播放器就无法播放，可以使用超级解霸的 MP3 转换器来转换压缩方式。



接耳机　接音箱

此外，N-Gage 内置的 RealONE 播放器可以播放特殊压制的 RM 格式视频，具体压制方法将会在以后的文章中介绍。

丰富的扩展性

诺基亚的 Symbian 手机从来都不是华而不实的东西。N-Gage 不但具有超强的游戏和多媒体功能，同时因为是一款采用 Symbian 60 操作系统的智能电话，其扩展功能也不容小视。

前文介绍的程序管理软件 SeleQ 就属于 Symbian 扩展程序。虽然行货版 N-Gage 购买以后就已经安装好这个软件，但是也可以通过安装更新版本获得更加完善的功能。将 SeleQ 的 sis 安装程序拷贝到 MMC 卡后，在 N-Gage 菜单的应用扩展中打开 Apps.，安装并选择路径就可以了。

N-Gage 不但可以运行所有支持 Symbian 60 操作系统的扩展程序，而且也兼容绝大多数 Java 扩展程序，比如电子书、电子地图、通过 GPRS 观看的在线视频播放器等等。

事实上，N-Gage 这类 Symbian 60 操作系统的智能手机，已经自带许多功能不错的实用软件，比如日历记事本、备忘录等，并可以在主菜单的工具 \Setting\ 待机模式选项中自由设置屏幕左右两个功能快捷键直接打开。这类扩展程序中，有很多都是很实用的，比如笔者最近在使用的将 N-Gage 当手电筒和电视遥控器的软件。由于这类软件非常之多，功能也五花八门，笔者尚无法研究通透，所以还是把介绍它们的任务留给各位有心人吧。

关于 N-Gage 的 Tips

购买

由于现在 N-Gage 并未在内地上市，所以我们只能购买享受全国联保服务的香港行货版。购买时**一定要确定包装盒上贴有“全国联保”的标示贴纸**。为了确保购买到的 N-Gage 不是翻新货，可以在待机状态下输入 *#06#（其中“*”需要连续按键盘上的“*+”键三次）察看手机 IMEI 号码，**此号码应和包装盒与机身内部的贴标上的 IMEI 号码相同**；输入 *#0000# 可以查看 Symbian 操作系统的版本，一般说来应是 3.30 版本，因为据说 4.03 版有可能为翻新版。

购买的香港行货应该安装有 Q9 中文输入法和 SeleQ 的已注册版。由于这两个软件对 N-Gage 的中文输入和文件管理非常重要，在购买的时候请不要被低价所吸引，那很有可能不具备这两个必备软件的正式版。

购买时还应注意配件是否和说明书中所提到的一致，并通过仔细观察屏幕中是否有灰尘来辨别 N-Gage 是否被使用过。

使用

前面提到过 N-Gage 会因为操作失误，比如安装过多软件在 C 盘而造成运行内存不足死机，或者**将 Q9 程序非正常删除导致 N-Gage 上最具毁灭性的打击——白屏死机，而此故障的维修是非常麻烦的**。所以大家切记不要将软件过多安装在主机存储器中，并且不要随意删除 Q9 软件。某些游戏运行时会用较多内存，可在运行游戏前在情景模式中切换为飞行模式(OFFLINE，可以在飞机上使用)，这样可以关闭手机通讯功能以节约系统内存，避免死机。但是游戏完毕后要记得打开通讯功能，要不然可就收不到电话和信息了。同时，**不要在飞行模式下删除任何游戏**，那样会造成系统不稳定。

另外，**退出游戏应该采用正常的切换到游戏主菜单退出，而不要直接用挂电话按键**，那样会造成内存无法正常释放，有可能引起死机。在待机状态下可以通过长按 N-Gage 的菜单键来查看当前运行的程序，如果发现有除“电话”外的程序在运行，可以关闭以释放内存。

现在，在北京、上海等大城市，通过诺基亚客服可以将 N-Gage 的 Symbian 操作系统版本刷新为 4.03，从而**彻底解决白屏故障的问题**。不过，这个服务可是**要收取不低的费用**哦^^。



笔者购买的香港行货版，附赠了 3 个游戏 MMC 卡（1 个安装在机身中）



N-Gage 的游戏操控手感不错，而游戏画面也比较细腻



N-Gage 在黑夜中的橙色键盘灯



N-Gage 港行版使用的充电插头

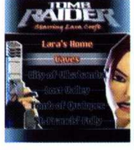




N-Gage 的 USB 接口、外置扬声器和耳机插口



购买时一定要对比机身此处的 IMEI 号码和包装盒以及开机输入 *#06# 后显示的一致









N-Gage 的主打游戏《古墓丽影》，事实上就是 PC 版同名游戏的一代







N-Gage 的正面、背面和代开后盖图片，一定要仔细观察是否有使用过的痕迹



说明书、软件光盘和游戏介绍手册

侧面的通话听筒



由“薄脆饼”变成“香皂”，能叫它“N-Gage2”吗？

看完了文章，您是否对 N-Gage 这个拥有非凡游戏和多媒体功能，同时具备 Symbian 60 操作系统智能手机的丰富扩展性，外形如此另类，价格却不过 200 美元左右的手机另眼相看了呢？当然，N-Gage 还是有它的缺点的。比如电池性能在玩游戏或者播放 MP3 音乐的时候实在太差，一般只有 4 至 6 小时（仅作电话用可待机 4~5 天）；安装新软件后，可能需要重新启动才能看到软件运行图标；更换 MMC 卡必须关机并取下电池等等。但是，N-Gage 毕竟才刚刚诞生，我们有理由相信，诺基亚的这种思路将彻底改变传统手机上的娱乐观念，让我们拭目以待吧！

笔者截稿前获悉，诺基亚即将推出 N-Gage 的升级版本，并且**肯定会有简体中文版在内地上市**。新版本去掉了 FM 收音机和 MP3 播放功能，也不支持 MP3 铃声，甚至去掉了大受好评的 USB 连接，增加了外接摄像头和 MMC 卡热插拔等功能，并且配备了更好的 BL-6C 锂电池，不过外形变化可是不敢恭维。

如果您在使用 N-Gage 上有什么心得，或者对本文有任何技术上的异议，欢迎您来 www.playgamer.org 游戏科技的掌中 PLAY!版讨论，文中提到的软件下载资讯请查阅本刊论坛。■（文/迷上 Ng 的狗子）



征服
·上九天对酒女娲
·入神界诛杀盘古
·飞广寒追逐嫦娥
·下五洋挑战龙王
变身·风暴
让你无所不能
上天入地
TQ 天晴数码娱乐 TQ Digital Entertainment
Junnet
网上垂询：http://zf.91.com 研发：天晴数码娱乐 总代理：网龙（中国）公司 总经销商 骏网联合科技有限公司
"征服"网财计划全力提升您网站价值 http://zf.91.com/join/web/ 发送您的联系地址至 TQFK0018@ND.COM.CN 信箱即有可能获得《征服》超酷海报及精美攻略手册